

# FONT- MASTER 128

EIN LEISTUNGSSTARKES  
TEXTVERARBEITUNGSSYSTEM  
FÜR DEN  
C-128

**xetec**<sub>inc.</sub>

---

*RAAB*  
*BÜROTECHNIK*

---

## Fontmaster 128 - Inhaltsverzeichnis

Vorwort.....	1
Kapitel 1 : Allgemeine Vorbereitungen.....	2
1.1 Benötigte Hardware.....	2
1.2 Arbeitskopien.....	2
1.3 Zu diesem Manual.....	2
1.4 Installation des Schlüssels.....	3
1.5 Fontmaster 128 laden.....	4
Kapitel 2 : Vorbereitung der Programmdiskette.....	5
2.1 Systemanpassung .....	5
2.2 Testen der Einstellungen.....	6
2.3 Sichern der Einstellungen auf Diskette.....	7
2.4 Mehrere Anpassungs-Dateien.....	7
Kapitel 3 : Einfaches Texteditieren.....	8
3.1 Der Cursor.....	8
3.2 Hilfsbildschirme.....	9
3.3 Texteingabe.....	9
3.4 Ausbessern von Fehlern.....	9
3.5 Einfügen und Löschen von Zeilen.....	10
3.6 Fehlermeldungen.....	10
3.7 Bildschirmschutz (Screen Protection).....	11
3.8 Kommandos annullieren.....	11
3.9 Beenden der Textverarbeitung.....	11
Kapitel 4 : Fortgeschrittenes Editieren.....	12
4.1 Die Statuszeile.....	12
4.2 Mehr zur Texteingabe.....	13
4.3 Mehr zur Cursorbewegung.....	13
4.4 Andere Editiermöglichkeiten.....	14
4.5 Groß-/Kleinumschaltung.....	14
4.6 Tabulatoren.....	14
4.7 Blockkommandos.....	15
4.8 Suchen und ersetzen.....	16
Kapitel 5 : Diskettenoperationen.....	18
5.1 Das Diskettenkommandomenü.....	18
5.1.1 Font laden.....	18
5.1.2 Zeichensatz laden.....	19
5.1.3 Benötigte Fonts laden.....	19
5.1.4 Verzeichnis.....	19
5.1.5 Fehleranzeige.....	19
5.1.6 Löschen.....	19
5.1.7 Umbenennen.....	20
5.1.8 Befehl an ein Laufwerk schicken.....	20
5.1.9 Text speichern.....	20
5.1.10 Text laden.....	20
5.1.11 Text nachladen.....	21
5.1.12 Text vergleichen.....	21
5.1.13 Text schreiben.....	21
5.1.14 Text lesen.....	21
5.1.15 Block schreiben.....	21
5.1.16 Datei einfügen.....	22
5.1.17 Sequentiellen Text vergleichen.....	22
5.2 Ladegeschwindigkeiten.....	22

Kapitel 6 :	Text modifizieren - spezielle Effekte.....	23
6.1	Kenntlichmachen der Modifikation.....	23
6.2	Modifikationskennzeichen editieren.....	24
6.3	Beschreibung der Modifikationskennzeichen.....	24
Kapitel 7 :	Formatierer.....	27
7.1	Was ist ein Formatierer?.....	27
7.2	Formatierer Syntax.....	27
7.3	Formatierer Formate.....	27
7.3.1	Ränder und Papierlänge.....	28
7.3.2	Zeilenformatierung.....	28
7.3.3	Buchstaben und Zeilenabstände.....	29
7.3.4	Kopfleisten und Fußzeilen.....	30
7.3.4.1	Spezielle Kopfleisten und Fußzeilenbefehle.....	31
7.3.5	Spaltenformatierung.....	32
7.3.6	Tabulatoren.....	32
7.3.7	Graphik.....	33
7.3.8	Sonstige Formatierer.....	33
7.4	Silbentrennung.....	35
7.5	Feste Zwischenräume.....	35
7.6	Mit Tabulatoren arbeiten.....	35
7.7	Spaltendruck.....	36
7.8	Serienbriefe.....	37
Kapitel 8 :	Textausgabe.....	40
8.1	Ausdruck auf dem Papier.....	40
8.2	Drucken von Textblöcken.....	40
8.3	Fortlaufende Nummerierung.....	40
8.4	Bildschirmausgabe.....	41
8.5	Schnellanzeige.....	42
Kapitel 9 :	Sonstiges.....	43
9.1	Fremdsprachen.....	43
9.2	Von rechts nach links.....	44
9.3	Makros.....	44
9.4	Fontmaster anpassen.....	44
9.4.1	Wiederholgeschwindigkeit.....	44
9.4.2	Hilfsbildschirme.....	45
9.4.3	Bildschirmfarben.....	45
Kapitel 10:	Fontmaster und Graphiken.....	46
10.1	Der Graphikkonverter.....	46
10.2	Graphiken in den Text einfügen.....	47
Kapitel 11:	Fonts für Bildschirm und Drucker definieren.....	48
11.1	Font Editor.....	48
11.1.1	Zeichen editieren.....	49
11.1.2	Weitere Editierbefehle.....	49
11.2	Zeichensatzgenerator.....	50
Kapitel 12:	Umsetzen von Textdateien - Der Textumsetzer.....	52
Kapitel 13:	Dokumentengestaltung.....	53
13.1	Der richtige Gebrauch von Fonts.....	53
13.2	Fontmaster und Formeln.....	53
13.2.1	Die benötigten Fonts.....	53
13.2.2	Der zweite Bildschirmzeichensatz...	53
13.3	Tabellengestaltung.....	54
13.3.1	Einsatz der Tabulatoren.....	54
13.3.2	Das Tabellenlayout.....	54
13.4	Graphikimport.....	55

13.4.1	Graphikformate.....	55
13.4.2	Kompatible Programme.....	55
13.4.3	Beispiele.....	55
13.4.3.1	STOP PRESS.....	55
13.4.3.2	Giga CAD.....	56
13.4.3.3	Profi Painter.....	57
Anhang A	: Fehler beseitigen.....	58
Anhang B	: Fontmaster Meldungen.....	59
Anhang C	: Diskettenfehlermeldungen.....	62
Anhang D	: Diskettenlaufwerksbefehle.....	63
Anhang E	: Angepasste System-Dateien.....	64
E.1	Was ist eine System-Datei?.....	64
E.2	Wie erstellt man eine System-Datei?....	64
E.3	Wie passt man eine System-Datei an?....	64
E.4	Die einzelnen System-Fragen.....	65
E.4.1	Werte nur für Dot-Matrix-Modus.....	67
Anhang F	: Testausdruck.....	69
Anhang G	: Fontmaster 128 Disketteninhalt.....	70
Anhang H	: Font Editor Gitter.....	71
Anhang I	: Kommandoübersicht.....	72
Anhang J	: Übersicht über die Textmodifikationen.....	74
Anhang K	: Übersicht über die Formatierer.....	75
Anhang L	: Fonts und Übersichten.....	77



## COPYRIGHT

Alle Rechte an den Fontmaster Programmen liegen bei xetec Inc., deren deutscher Vertreter Raab Bürotechnik ist. Die Rechte am deutschen Handbuch liegen bei Raab Bürotechnik. Kein Teil des Programmes oder dieses Handbuches darf ohne schriftliche Genehmigung von Raab Bürotechnik, gleich auf welche Weise, vervielfältigt, abgeändert, weitergegeben, in eine andere Sprache (auch Computersprache) übersetzt oder elektronisch gespeichert werden.

Lediglich das Anfertigen von Arbeitskopien für den Gebrauch auf einer Maschine durch den Lizenznehmer ist erlaubt.

## Einschränkung der Gewährleistung

Weder xetec Inc. noch Raab Bürotechnik übernehmen die Gewähr für den Inhalt dieses Buches und die Leistung der Software. Ebenfalls wird keine Verantwortung für Schäden, die aus der Anwendung dieses Buches oder der Software entstehen, übernommen.

Fontmaster wurde geschaffen, um dem Anwender die Möglichkeit zu geben, Texte und Dokumente zu erstellen, die über das Übliche hinausgehen. Dazu stehen verschiedene Fonts, d.h. Zeichensätze für den Drucker zur Verfügung, wie z.B. Bauhaus, Futura oder Script. Mit diesen Zeichensätzen können Sie Ihre Dokumente dem Anlass entsprechend gestalten: Goodtype für Geschäftspost und als allgemeiner Standard, Script für persönliche Schreiben oder Old English für rustikale Einladungen. Für Überschriften können Sie jeden Font doppelt hoch und/oder doppelt breit ausdrucken und wenn Sie etwas besonders betonen wollen, können Sie auch Fettschrift oder Invers einsetzen.

Auch an Auslandskorrespondenz, Bibelforscher und alle anderen, die in fremden Schriften schreiben müssen wurde gedacht: Fontmaster stellt auch Fonts wie Hebräisch, Griechisch und Russisch zur Verfügung. Da das Eingeben von Texten in diesen Sprachen recht schwierig sein kann, unterstützt Sie Fontmaster hier noch durch die Möglichkeit, auch die Bildschirmausgabe mit einem entsprechenden Bildschirmzeichensatz auf die gewünschte Sprache umzustellen. Für spezielle Fälle können Sie die Eingabe auch noch auf von-rechts-nach-links-Modus umschalten.

Um für alle Eventualitäten gerüstet zu sein, wird bei Fontmaster auch noch ein Generator für Fonts und Bildschirmzeichensätze mitgeliefert. Damit können Sie wirklich jede denkbare Schrift und jedes Symbol entwickeln und in Ihren Dokumenten verwenden.

In vielen Fällen sagt ein Bild mehr als tausend Worte - deshalb haben die Macher von Fontmaster die Möglichkeit geschaffen, Graphiken aus Zeichenprogrammen zu verarbeiten. Jedes Graphikprogramm, das seine Bilder im Hard-copy bzw. im High-Res-Format abspeichern kann ist dafür geeignet.

Sie sehen selbst - die Möglichkeiten von Fontmaster sind fast unerschöpflich. Deshalb will ich Sie mit dem Vorwort nun nicht länger aufhalten.

Viel Spaß

Raab Bürotechnik

Kapitel 1: Allgemeine Vorbereitungen
--------------------------------------

### 1.1 Benötigte Hardware

Um mit dem Fontmaster 128 zu arbeiten, benötigen Sie folgende Hardware :

- Commodore 128
- Diskettenlaufwerk (1541, 1571 oder gleichwertig)
- Drucker am seriellen Bus  
(serieller oder paralleler Drucker mit Interface)

oder

- Drucker am User-Port  
(Drucker mit Centronics-Interface und Userportkabel)

**Bitte beachten :** Fast alle Drucker können zusammen mit dem Fontmaster 128 eingesetzt werden. Allerdings können Sie nicht auf allen alle Möglichkeiten des Fontmaster ausnutzen.

### 1.2 Arbeitskopien

Bevor Sie irgendetwas anderes mit Ihren Fontmasterdisketten machen, sollten Sie sich Arbeitskopien anfertigen. Die Disketten sind nicht kopiergeschützt, deshalb ist das Kopieren mit jedem Kopierprogramm möglich.

Falls Sie ein 1571-Laufwerk besitzen, können Sie beide Fontmasterdisketten auf eine doppelseitige Diskette kopieren. Wenn Sie ein anderes Laufwerk haben, ist es auch nicht so schlimm - die Fonts sind auf den Disketten so verteilt, daß Sie die Disketten nicht sehr oft wechseln müssen.

Wenn Sie die Arbeitskopien anlegen, achten Sie bitte darauf, daß alle "Diamant"-Dateien (alle Dateien, deren Name mit ● beginnen) und die Datei "U.NORMAL" vorhanden sind.

Damit Ihre Disketten nicht unlesbar oder zerstört werden :

**Niemals** das Diskettenlaufwerk ein- oder ausschalten, wenn eine Diskette darin liegt.

**Niemals** das Laufwerk öffnen oder die Diskette wechseln, solange die rote Lampe leuchtet.

### 1.3 Zu diesem Manual

Die Kapitel in diesem Handbuch sind nach Wichtigkeit geordnet und sollten von Anfängern möglichst in dieser Reihenfolge abgearbeitet werden.

In diesem Handbuch kehren bestimmte Begriffe und Tätigkeiten mehrmals wieder :

**DRÜCKEN :** Dies bedeutet, Sie müssen eine bestimmte Taste drücken und anschließend wieder loslassen.

**HALTEN** : Hier müssen Sie eine oder mehrere Tasten gedrückt festhalten.


Ein Beispiel : c DRÜCKEN

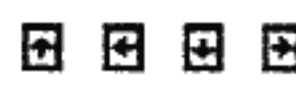


bedeutet, daß Sie die Taste "c" einmal drücken sollen, dagegen

**Shift Ctrl HALTEN**  
**c DRÜCKEN**

heißt, **Ctrl** und **Shift** müssen gedrückt festgehalten werden, dann wird einmal die Taste "c" gedrückt.

**Tippen** : Dies bedeutet, daß hier Buchstaben, Zeichen, Worte etc... eingetippt werden sollen. Fehler können Sie mit der **Del** - Taste korrigieren.

 : Dieses Symbol gehört zur Taste in der linken unteren Ecke der Tastatur mit dem Commodore Logo darauf. Diese Taste wird mit einigen Fontkommandos benutzt.

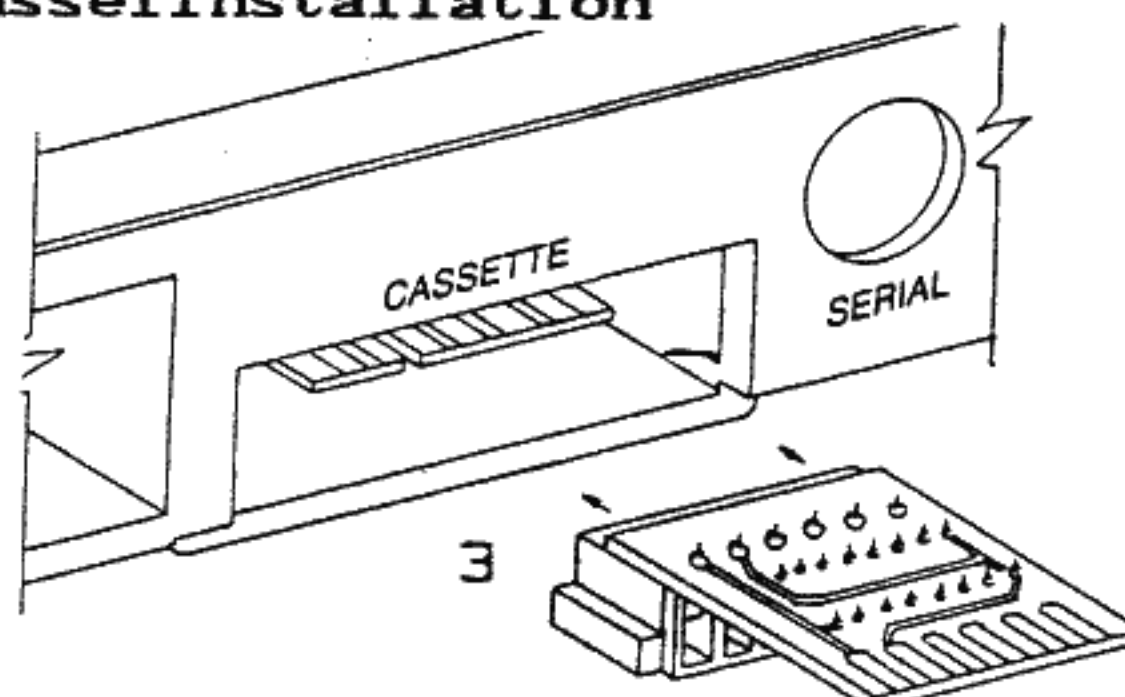
 : Diese Pfeile gehören zu den Cursorsteuertasten rechts unten an der Tastatur (um  und  zu erhalten müssen Sie **Shift** gedrückt halten). Sie können zur Cursorsteuerung auch die vier Pfeiltasten oberhalb der Tastatur verwenden. Es existieren noch Pfeiltasten innerhalb der Schreibmaschinentastatur, diese haben mit den Pfeilsymbolen, wenn sie hier im Text benutzt werden aber nichts zu tun.

#### 1.4 Installation des Schlüssels

Bevor Sie versuchen, mit dem Fontmaster 128 zu arbeiten, müssen Sie erst den Schlüssel installieren. Der Schlüssel ist die kleine Leiterplatte mit Steckerleiste und Chip. Er wird in den Kassettenport eingeführt. Versuchen Sie dies bitte nicht mit Gewalt, es geht ganz einfach :

- Entfernen Sie alles, was möglicherweise noch am Kassettenport angeschlossen ist.
- Stecken Sie dann den Fontmaster 128 Schlüssel als erstes hinein (siehe Abbildung 1). Er muß mit dem weißen Plastikende voraus und der glänzenden Seite nach oben eingesteckt werden.
- Falls Sie ein Interface besitzen, das die Stromversorgung vom Kassettenport erhält, schließen Sie dessen Stecker am Schlüssel an, der dann im Kassettenport bleibt (lesen Sie dazu auch die Instruktionen im Interface-Manual).

**Abb. 1 : Schlüsselinstallation**





### 1.5 Fontmaster 128 laden

1. Legen Sie die Fontmaster 128 Programm-Diskette ins eingeschaltete Diskettenlaufwerk und schließen Sie die Klappe.
2. Schalten Sie nun Ihren Computer ein oder, falls er schon an ist, tippen Sie BOOT ein.

Nach einigen Sekunden sollte der Bildschirm schwarz werden und anschließend das Fontmaster System Menü erscheinen :



Wir werden dieses Menü im folgenden Text immer als System Menü bezeichnen.

Sie können jedes der angezeigten Programme anwählen, indem Sie den Buchstaben drücken, der davor steht.

## 2.1 Systemanpassung

Bevor Sie mit Fontmaster 128 arbeiten, sollten Sie festlegen, mit welchen Geräten (vor allem Druckern) Sie arbeiten, welche Bildschirmfarben Sie bevorzugen, etc.... Dies geschieht über das Programm Systemanpassung vom Fontmaster System Menü aus :

s DRÜCKEN

Nun wird der Anpassungs-Bildschirm erscheinen und die eingestellten Werte werden angezeigt. Sie können sich mit den  und  Tasten über den Bildschirm bewegen und die Einstellungen, auf die der Pfeil zeigt mit den "+" und "-" Tasten ändern.

### Fontmaster 128 Anpassung

Test der Anpassung ← Feinanpassung Anpassung abspeichern Ende	Interface andere Gerät 4 Sek. Adr Anschluß parallel Schalter:
Anpassung Nummer 1  Farben Text                   h'blau Bildschirm           d'grau Cursor               gelb Hilfe (dkl)           purpur Hilfe (hell)          braun	Drucker       Epson FX80 Option Modul        0 Schalter:
Textspeichereinheit    auto Fontspeichereinheit    auto Zeichensatzspeicher    auto  Normalmodus            fonts Klang                   ein	Fähigkeiten: Normal Fonts        SEHR GUT Super Fonts         SEHR GUT Control             SEHR GUT Insgesamt           SEHR GUT

Der Bildschirm selbst ist logisch aufgeteilt : Links oben können Sie auswählen, was mit den eingestellten Werten geschehen soll, also speichern, testen oder vergessen, darunter sehen Sie die Einstellungen für Bildschirmfarben, Devicenummern und Arbeitsmodus. Rechts oben wird das Druckerinterface ausgewählt. Darunter der Drucker. Beim Drucker werden auch die nötigen Dipschalterstellungen mit abgebildet. Rechts unten erhalten Sie dann Auskunft, wie die Ausgabequalität Ihres Systems aufgrund der eingestellten Werte sein wird.

Die Fontmaster 128 Disketten werden mit zwei Setup-Dateien ausgeliefert, die die gebräuchlichsten Einstellungen enthalten.

Wenn Sie die Einstellungen ändern müssen, beginnen Sie mit etwas einfachem, ändern Sie zuerst die Bildschirmfarben. Wie schon weiter oben angedeutet, werden die Werte mit den Tasten "+" und "-" geändert, bzw. die vorhandenen Möglichkeiten durchgeblättert.

Legen Sie als zweites die Gerätenummern Ihres Systems fest. Falls Sie mit nur einem Laufwerk arbeiten, setzen Sie alle drei auf "AUTO", andernfalls können Sie hier festlegen, in welchem Laufwerk sich die Fonts, die Texte und die Zeichensätze befinden. Die Einstellung "AUTO" bedeutet, daß sie sich in dem Laufwerk befinden, von dem der Bootvorgang erfolgte. Durch das Setzen einer Nummer (normalerweise 8 oder 9) legen Sie ein anderes Laufwerk fest.

Als nächstes stellen Sie den Normalmodus des Wortprozessors ein. Hier ist "fonts" oder "EDV druck" möglich. Die Einstellung kann innerhalb der Textverarbeitung wieder geändert werden, aber nach dem Einschalten liegt zunächst der hier eingestellte Modus vor. "EDV druck" gibt einen Text im normalen Druckmodus auf dem Drucker aus, nur mit den Möglichkeiten, die der Drucker standardmäßig beherrscht, wogegen "fonts" den Text mit unterschiedlichen Schrifttypen, Größen, etc. ausdrucken lässt. Voll ausnutzen können Sie Fontmaster nur im "fonts"-Modus.

Die Klang-Einstellung bestimmt, ob der Computer bei Fehlern einen Bipton geben soll. Wenn Sie hier auf "aus" schalten, wird auf Fehler durch einen blinkenden Bildschirm hingewiesen.

Die nächste Einstellung dient der Wahl des Interfaces. Suchen Sie hier das Interface das Sie angeschlossen haben. Falls Sie es nicht finden, stellen Sie hier "Xetec Supergraphix" ein. Wenn beim Wort "Schalter" etwas erscheint, müssen Sie die Schalter an Ihrem Interface so setzen, wie es angezeigt wird.

Zum Schluß wählen wir noch unseren Drucker aus. Kein Problem, wenn Ihre Modellbezeichnung nicht exakt dabei ist, viele Drucker sind technisch ähnlich. In diesem Fall erfragen Sie die Ähnlichkeit Ihres Druckers am besten, oder experimentieren einfach selbst mit den Einstellungen. Ein guter Tip ist immer "Epson" oder "C. Itoh 8510". Wenn es partout nicht funktioniert, können Sie die Druckerparameter laut Ihrem Druckerhandbuch selbst eingeben. Lesen Sie dazu den Anhang E.

## 2.2 Testen der Einstellungen

Wenn Sie sich davon überzeugen möchten, daß die Einstellungen richtig sind, stellen Sie den Pfeil auf den Punkt "Test der Anpassung" und drücken auf Return. Vergleichen Sie das Ergebnis mit dem Ausdruck im Anhang F. Falls nichts gedruckt wird oder der Bildschirm nur flackert, haben Sie ein Problem mit der Verbindung Computer/Interface/Drucker. Bei einigen Druckern werden nicht alle Zeilen des Beispiels ausgedruckt - das ist normal. Kiroglyphen und unleserliche Zeichen sind nicht normal und weisen darauf hin, daß die Einstellung nicht stimmt. Messen Sie auch den Abstand zwischen A und B. Wenn er nicht einen Zoll (2.54 cm) beträgt, stimmt die Einstellung ebenfalls nicht. Lesen Sie dazu auch im Anhang A nach um den Fehler zu bestimmen.

Bei einigen wenigen Druckern bzw. Interfaces werden Groß-/Kleinschreibung oder Kleinschreibung/Symbole immer vertauscht widergegeben, die Wellenlinien dagegen erscheinen richtig. In diesem Fall können Sie Fontmaster nur im Fontmaster, d.h. im Fontmodus betreiben.

### 2.3 Sichern der Einstellungen auf Diskette

Wenn Sie mit den Einstellungen zufrieden sind, sollten Sie sie auf Ihre Programmdiskette sichern. Stellen Sie dazu den Pfeil auf "Anpassung abspeichern" und drücken Return. Nun werden diese Informationen von allen Fontmasterteilprogrammen benutzt. Nach dem Sichern können Sie zum System Menü zurückkehren, indem Sie den Pfeil auf "Ende" stellen und Return drücken. Falls Sie das Anpassungs-Programm beenden wollen, ohne gesichert zu haben, wird das Programm noch fragen, ob Sie wirklich nicht sichern wollen.

### 2.4 Mehrere Anpassungs-Dateien

Die Setupdatei, die Sie erstellt haben, trägt die Nummer 1. Sie wird standardmäßig von allen Teilen des Fontmaster benutzt. Falls Sie mehrere Computer bzw. Drucker benutzen, können Sie eine zweite Setupdatei anlegen. Die Auswahl dieser Datei erfolgt in den einzelnen Teilen von Fontmaster.

Um die zweite Setupdatei zu erstellen, stellen Sie den Pfeil auf Anpassungs Nummer und drücken die "+" Taste.



### 3.1 Der Cursor

Laden Sie Fontmaster 128 und drücken "W" im System Menü um in die Textverarbeitung zu kommen. Wenn Fontmaster den Wortprozessor nachgeladen hat, stehen in den oberen Bildschirmzeilen einige Informationen und der Rest des Bildschirms ist leer. Sie sehen nur noch ein blinkendes Viereck. Dieses Viereck wird Cursor genannt. Tippen Sie das folgende ein, als würden Sie Maschine schreiben :

TIPPEN : Das ist nicht zu schwer

Return DRÜCKEN

TIPPEN : Jetzt eine zweite Zeile

Beachten Sie, daß der Cursor Ihnen beim Tippen über den Bildschirm folgt und immer dorthin zeigt, wo der nächste Buchstabe hinkommt. Bewegen wir jetzt den Cursor zurück in die linke obere Ecke :

Home DRÜCKEN

TIPPEN Sie : Der



Beachten Sie, daß Sie "Der" über "Die" geschrieben haben. Einer der Vorteile einer Textverarbeitung liegt darin, daß Fehler einfach behebbar sind. Sie können den Cursor an jede beliebige Stelle des Textes bewegen, indem Sie die Cursor-Kontroll-Tasten oberhalb der Schreibmaschinentastatur verwenden :

Cursor eine Zeile höher : 

Cursor eine Zeile tiefer : 

Cursor ein Zeichen nach rechts : 

Cursor ein Zeichen nach links : 

Den gleichen Effekt erzielen Sie mit den beiden Tasten rechts unten an der Schreibmaschinentastatur. Nur muß hier für  und  gleichzeitig die Shift-Taste gehalten werden.

Wenn Sie eine Cursorsteuertaste einmal drücken, bewegt sich der Cursor genau einmal, wenn sie aber die Taste festhalten, bewegt er sich solange, bis Sie die Taste wieder loslassen. Alle Fontmaster Buchstaben und Kommandos wiederholen sich so, wenn die Taste festgehalten wird.

Nach unten bewegt sich der Cursor nur soweit, wie die letzte Eingabe reichte, dann bleibt links vorne unter der letzten Zeile stehen. Wenn Sie mehr Text eingeben, können Sie nun Zeilen hinzufügen.

Von einer beliebigen Textstelle zum Ende kommen Sie so :

Ctrl HALTEN  
b DRÜCKEN

### 3.2 Hilfsbildschirme

Der obere Teil des Bildschirms beinhaltet nicht nur Informationen über das System bzw. den Text, er dient gleichzeitig auch als Hilfsbildschirm. Wenn Sie **Ctrl**, **Alt** oder **Shift Ctrl** gedrückt halten wird dort angezeigt, mit welchen Tastendrücken welche Funktionen ausgelöst werden können. Es werden allerdings nur die wichtigsten aufgelistet.

### 3.3 Texteingabe

Im Gegensatz zu manchen Schreibmaschinen ist der Bildschirm nur 80 Zeichen breit. Wie gibt man also längere Zeilen ein? Kein Problem: Tippen Sie einfach so, als sei der Bildschirm unendlich. Was nicht mehr in die eine Zeile passt, wird in die nächste übernommen. Manche Zeilen werden im Bildschirm möglicherweise mitten im Wort enden. Das sieht nicht unbedingt schön aus, doch wenn Sie den Text drucken wird alles so gedruckt werden, wie es sein soll, es kann nur nicht alles am Bildschirm dargestellt werden (außer im graphischen Modus, doch dazu später).

Wenn Sie einen Textabschnitt in Fontmaster eingeben, dann drücken Sie nur am Ende des Abschnitts die **Return** Taste, und nicht am Ende jeder Zeile, wie auf einer Schreibmaschine. Wenn Sie einen Abschnitt mit der **Return** Taste beenden, wird am Bildschirm ein "↓" angezeigt, um das Ende des Abschnitts optisch zu markieren.

### 3.4 Ausbessern von Fehlern

Bewegen Sie den Cursor zur letzten Zeile des Textes. Tippen Sie nun folgendes ein:

TIPPEN: Verbesserung

Um das "h" auszubessern löschen wir es:

**Del** DRÜCKEN

(Buchstaben links löschen)

Das "h" ist verschwunden und der Cursor wartet auf den korrekten Buchstaben("g"). Was aber, wenn der Fehler eines der "s" gewesen wäre. Alles rückwärts mit **Del** zu löschen ist zu umständlich. Der schnellste Weg besteht darin, mit den Cursorsteuertasten den Cursor an die falschgeschriebene Stelle zu bewegen und den richtigen Buchstaben darüber zu tippen.

Nun ein weiteres Problem bei der Benutzung von Schreibmaschinen: Was ist, wenn ein Wort geschrieben wurde und ein Buchstabe fehlt? Mit Fontmaster ganz einfach:

TIPPEN: vergessen

Sie sehen, das "e" fehlt. Drücken Sie **4** bis Sie mit dem Cursor auf dem "r" stehen. Schalten Sie dann in den Einfügemodus um:

**Ctrl** HALTEN  
i DRÜCKEN

Tippen Sie jetzt ein "e" und es wird an die richtige Stelle eingefügt werden. Sie können jetzt soviel eingeben, wie Sie wollen, alles wird dort eingefügt werden. Drücken Sie die Kombination **Ctrl** i noch einmal, um den Einfügemodus wieder abzuschalten.

Ein Fehler könnte auch darin bestehen, einen Buchstaben zuviel in einem Wort zu haben :

**TIPPEN : exxtra**

Alles was wir tun müssen, ist den Cursor auf eines der beiden "x" zu setzen und es zu löschen :

**Ctrl** HALTEN  
g DRÜCKEN

Die Kombination **Ctrl** g schluckt jedesmal einen Buchstaben, wobei sich die Cursorposition nicht ändert.

### 3.5 Einfügen und löschen von Zeilen

Oft muß Platz zwischen zwei Zeilen geschaffen werden, um zusätzlichen Text einzufügen. Bewegen Sie dazu den Cursor in die Zeile, die unterhalb des eingefügten Textes kommen soll und

**Shift Ctrl** HALTEN  
**Inst** DRÜCKEN

Jeder Druck fügt eine Leerzeile mit einer Abschnitts-  
endemarke ( ↓ ) ein.

Sicher wissen Sie noch, daß mit **Del** ein einzelnes Zeichen gelöscht wird. Mit **Ctrl Del** wird die ganze Zeile gelöscht. Bewegen Sie den Cursor in eine beliebige Zeile und versuchen Sie es :

**Ctrl** HALTEN  
**Del** DRÜCKEN

### 3.65 Fehlermeldungen

Wenn Sie ein Kommando falsch benutzen, oder etwas versuchen, das Fontmaster nicht kann, werden Sie eine Fehlermeldung bekommen. Diese Meldungen erscheinen normalerweise oben am Bildschirm, unterhalb des Informationsfeldes. Außerdem wird der Bildschirm flackern, um Ihre Aufmerksamkeit zu erregen.

Geben wir etwas falsches ein, um die Reaktion zu sehen :

**Ctrl** HALTEN  
k DRÜCKEN

Sie sollten jetzt die Meldung "First mark one end of the block" sehen. Die Meldung bleibt stehen, bis Sie eine beliebige Taste drücken.

Lesen Sie im Anhang B die Bedeutung aller Fehlermeldungen nach.

### 3.7 Bildschirmschutz

Der Fontmaster 128 Wortprozessor enthält eine Schutzfunktion für den Bildschirm, um ein Einbrennen eines zu lange stehenden Bildes zu verhindern. Wenn Sie länger als 5 Minuten nichts am Bildschirm getan haben, beginnt Fontmaster 128 die Bildschirmfarben zu wechseln. Wenn Sie Ihre Tätigkeit wieder aufnehmen, wird der Farbwechsel beendet und Fontmaster kehrt zu den normalen Bildschirmfarben zurück.

Sie können den Bildschirmschutz zu oder abschalten :

**Shift Ctrl** HALTEN  
s DRÜCKEN

### 3.8 Kommandos annullieren

Die meisten Kommandos kehren nach ihrer Ausführung zum Editieren zurück. Falls Sie die Ausführung eines Kommandos unterbrechen oder vorzeitig beenden wollen, drücken Sie die **Run/Stop** Taste.

### 3.9 Beenden der Textverarbeitung

Bevor Sie Fontmaster beenden, sollten Sie Ihren Text abspeichern, falls er wichtig ist.

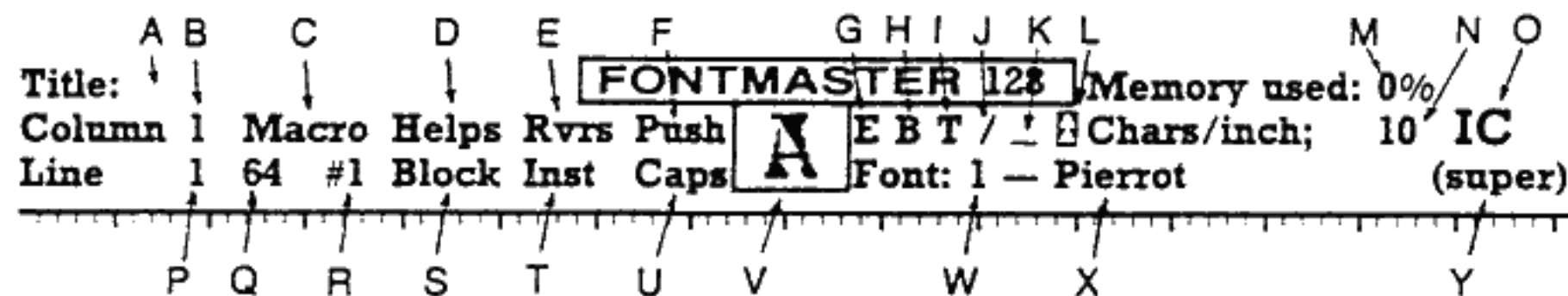
**Shift Ctrl** HALTEN  
q DRÜCKEN (Beenden)  
j DRÜCKEN (Falls Sie sicher sind)



#### 4.1 Die Statuszeile

Jetzt wollen wir uns den Informationen zuwenden, die am oberen Bildschirmrand stehen, der Statuszeile. Ihr können wir während des Editierens sehr wichtige Informationen entnehmen.

Abbildung 2 : Die Statuszeile



Die Bedeutung der einzelnen Punkte :

- A : Titel des Textes im Arbeitsspeicher.
- B : Die aktuelle Cursorspalte
- C : Makrodefinitions/-gebrauchsanzeige
- D : Hilfsbildschirmanzeige
- E : Negativbildschirmanzeige
- F : "Push"-Schalteranzeige
- G : Buchstabendichte (Pica, Elite, Alt, Konnect)
- H : Betonter Druck
- I : Eingestellte Texthöhe (Normal, Mikro, Tall(hoch) )
- J : Kursivanzeige
- K : Unterstreichenanzeige
- L : Hoch/-Tiefanzeige
- M : Prozent des Arbeitsspeichers im Gebrauch
- N : Textdichte am Cursor (Buchstaben pro Zoll)
- O : Textgröße und Aussehen
- P : Aktuelle Cursorzeilennummer
- Q : freier Platz bei den Makrodefinitionen
- R : Setup-Datei im Gebrauch (#1 oder #2)
- S : Block-Markiert-Anzeige
- T : **Inst** Anzeige
- U : Großschreibung festgestellt
- V : Beispiel des Fonts, an dem sich gerade der Cursor befindet
- W : Font Speichernummer
- X : Fontname
- Y : Fontformat (Normal oder Super)

Jede Information der Statuszeile bezieht sich auf den Text, an dem sich gerade der Cursor befindet (mit Ausnahme von D, E, F, T und U). Wenn Sie den Cursor über den Text bewegen werden Teile der Anzeige laufend - entsprechend Ihrem Text - wechseln.

Die Bedeutung der einzelnen Informationen der Statuszeile werden Sie im weiteren Verlauf des Handbuches erlernen.

## 4.2 Mehr zur Texteingabe

Einige Details zur Texteingabe müssen noch erläutert werden.

Sie haben gelernt, daß die **Return** Taste das Ende eines Abschnittes anzeigt. Wenn die **Return** Taste innerhalb einer Textzeile betätigt wird, wird ein Abschnittendezeichen (↓) gesetzt und der Rest der Zeile gelöscht.

Falls der Einfügemodus zugeschaltet ist, hat die **Return** Taste einen anderen Effekt. In diesem Fall wird auch ein Abschnittende eingefügt, der Rest der Zeile wird aber nach unten verschoben und bildet einen eigenen Abschnitt.

Noch etwas : Falls Sie Text in einer Zeile rechts vom Abschnittendezeichen (↓) eingeben, wird dieses Zeichen entfernt.

## 4.3 Mehr zur Cursorbewegung

Außer den Ihnen schon bekannten Möglichkeiten der Cursorbewegung gibt es noch einige, die darauf ausgelegt sind, Zeit zu sparen.

Die **Home** Taste bewegt den Cursor beim erstenmal drücken in die linke obere Bildschirmcke, beim zweitenmal nacheinander an den Textanfang.

Zum Textende kommen Sie mit **Ctrl** b.

Eine oft genutzte Kombination ist **Shift Return**. Im Gegensatz zu **Return** wird hier der Text nicht geändert sondern der Cursor nur zum Anfang der nächsten Zeile bewegt.

Für bildschirmweises Blättern nehmen Sie folgende Kombinationen :

**Ctrl** HALTEN  
↑ DRÜCKEN

für aufwärts und

**Ctrl** HALTEN  
↓ DRÜCKEN

für abwärts.

Die vier Funktionstasten rechts oberhalb der Tastatur werden benutzt, um folgende Objekte zu finden :

**F1** : Wort  
**F3** : Satz  
**F5** : Formatzeile  
**F7** : Textparameter

**F5** und **F7** werden wir später noch genauer erklären. Jeder Druck auf **F1** und **F3** findet das nächste Wort oder den nächsten Satz rechts vom Cursor. Wenn die **Shift** Taste festgehalten wird, wenn diese Tasten gedrückt werden, wird das nächste Wort oder der nächste Satz links vom Cursor gesucht.

#### 4.4 Andere Editiermöglichkeiten

Fontmaster beinhaltet einige weniger oft gebrauchte Kommandos die wir noch nicht erklärt haben.

Einfügen von Leerschritten im Text, ohne in den Einfügemodus zu gehen :

**Shift** HALTEN  
**Inst** DRÜCKEN

Rest der Zeile löschen :

**Alt** HALTEN  
**l** DRÜCKEN

Rest des Textes ab Cursorposition löschen :

**Alt** HALTEN  
**e** DRÜCKEN

Hier eine Kurzübersicht über die Einfüge-/Löschkommandos :

Leerschritt einfügen	<b>Shift</b> <b>Inst</b>
Zeichen löschen	<b>Del</b>
Zeichen schlucken	<b>Ctrl</b> g
Zeile einfügen	<b>Shift</b> <b>Ctrl</b> <b>Inst</b>
Zeile löschen	<b>Ctrl</b> <b>Del</b>
Löschen bis Textende	<b>Alt</b> e
Löschen bis Zeilenende	<b>Alt</b> l

#### 4.5 Groß-/Kleinumschaltung

Bei Fontmaster funktioniert die Groß-/Kleinumschaltung ähnlich wie auf der Schreibmaschine. Zunächst ist da die **Shift-Lock** Taste, die die **Shift** Taste praktisch feststellt. Das ist solange in Ordnung, bis Sie versuchen ein Kommando z.B. mit **Ctrl** einzugeben. Hier wird dann nämlich ein **Shift Ctrl** Kommando ausgelöst. Achten Sie also darauf, bei Kommandos die **Shift-Lock** Taste wieder zu lösen. Nehmen Sie für die Dauerumschaltung die **Caps-Lock** Taste am oberen Ende der Tastatur bitte nicht. Mit **Caps-Lock** gedrückt wird gleichzeitig zwischen ASCII und DIN umgeschaltet und es erscheinen grafische Zeichen am Bildschirm. Hier hilft nur noch abspeichern und Programm verlassen und neu aufrufen.

#### 4.6 Tabulatoren

Tabulatoren arbeiten bei Fontmaster genauso wie auf der Schreibmaschine. Um den Cursor zum nächsten Tabulator zu bewegen, drücken Sie die **Tab** Taste.

Um einen Tabulator zu setzen, bewegen Sie den Cursor in die richtige Spalte und

HALTEN **Ctrl**  
DRÜCKEN + (Die "+"-Taste rechts oben am Schreibmaschinensfeld)

Für einen gesetzte Tabulator erscheint oben am Zeilenlineal ein kurzer dünner Strich.

Ein Tabulator wird mit

**Ctrl** HALTEN  
- DRÜCKEN (Die "-"-Taste rechts oben am Schreibmaschinensfeld)

wieder gelöscht

Sie können Tabulatoren mit festem Abstand auch automatisch setzen lassen :

**Shift Ctrl** HALTEN  
+ DRÜCKEN  
*Abstand* TIPPEN  
**Return** DRÜCKEN

Tabulatoren werden zusammen mit dem Text gespeichert und wieder zurückgeladen.

Wenn Sie mit unterschiedlichen Fonts und Größen arbeiten müssen, sollten Sie die Tabulation mit Formatierhilfen (Kapitel 7) vornehmen.

#### 4.7 Blockkommandos

Fontmaster hat einige Kommandos um Textblöcke zu bewegen, zu duplizieren oder zu löschen. Sie setzen alle voraus, daß Blockanfang und -ende bereits festgelegt sind. Diese beiden Punkte werden so bestimmt :

1. Bewegen Sie den Cursor an die richtige Stelle
2. **Ctrl** HALTEN  
m DRÜCKEN
3. Cursor an das andere Blockende bewegen
4. Die Tastenkombination des Blockkommandos drücken

Es gibt vier Blockkommandos :

Kommando	Funktion	Tasten
Löschen	Block entfernen	<b>Ctrl</b> HALTEN e DRÜCKEN
Kopieren	Blockinhalt in den Arbeitsspeicher kopieren	<b>Ctrl</b> HALTEN k DRÜCKEN
Auslagern	Block in den Arbeitsspeicher schieben	<b>Ctrl</b> HALTEN c <b>Ctrl</b>
Einfügen	Block aus dem Arbeitsspeicher einfügen	<b>Ctrl</b> HALTEN p DRÜCKEN



Normalerweise kombiniert man die Blockkommandos, z.B. Auslagern und Einfügen oder Kopieren und Einfügen :

Textstück verschieben :

1. Bringen Sie den Cursor zum eine Ende des Blockes und markieren es mit **Ctrl** m.
2. Bewegen Sie den Cursor zum anderen Ende des Textstückes und benutzen Sie das "Auslagern" Kommando.
3. Bringen Sie den Cursor an die Stelle, an die das Textstück verschoben werden soll.
4. Benutzen Sie das "Einfüge" Kommando **Ctrl** p.

Textstück kopieren :

1. Bewegen Sie den Cursor zum eine Ende des Blockes und markieren es.
2. Gehen Sie mit dem Cursor an das andere Ende und benutzen dort das "Kopieren" Kommando.
3. Bringen Sie den Cursor an die Stelle, an die der Block kopiert werden soll und benutzen Sie das "Einfüge" Kommando.

Um den Arbeitsspeicher wirtschaftlich zu verwalten, werden die Blöcke dort in den Arbeitsspeicher geschrieben, wo sonst die Fonts gespeichert werden. Damit können rund 32000 Bytes für Blockoperationen genutzt werden (auch wenn der Textspeicher selbst schon mit 99% belegt ist). Die Größe des Blockspeichers hängt damit auch davon ab, wieviel Fonts im Moment im Speicher stehen. Wenn die Meldung "Zuwenig Speicher für Kopie. Löschen Sie einige Fonts" erscheint, kann der markierte Block beim Auslagern oder Kopieren nicht zwischengespeichert werden. In diesem Fall müssen Sie entweder der Block verkleinern oder einige Fonts aus dem Arbeitsspeicher löschen:

**Shift Ctrl** HALTEN  
e DRÜCKEN  
j DRÜCKEN

#### 4.8 Suchen und ersetzen

Wenn ein Text wächst, kann es sehr zeitintensiv werden, ein einzelnes Wort oder eine Phrase zu finden. Aus diesem Grund verfügt Fontmaster über eine Funktion, die jede gewünschte Zeichenfolge im Text findet :

**Ctrl** HALTEN  
f DRÜCKEN

Es erscheint nun die Frage "Suchen nach" unterhalb der Statuszeile. Geben Sie hier den Text ein, den Sie suchen und drücken dann die **Return** Taste. Die Suche beginnt dann ab der Cursorposition und stoppt beim ersten Auftreten des eingegebenen Textes. Wenn nichts gefunden wird, wird die Nachricht "Suche beendet" ausgegeben.

Falls der gesuchte Text mehrmals vorkommt und Sie alle Stellen finden möchten, wiederholen Sie die Suche mit :

**Shift Ctrl** HALTEN  
f DRÜCKEN

Beim Textsuchen wird nicht auf mögliche Groß-/Kleinschreibung geachtet. Wenn Sie nach "Pass" suchen, stopt der Cursor auch bei "passieren".

Einige Zeichen haben eine spezielle Bedeutung, wenn sie im Suchtext verwendet werden :

Zeichen	Bedeutung
?	Joker, jedes Zeichen ist an dieser Stelle zulässig
[	Jedes Satzzeichen und der Leerschritt sind hier zulässig. Dieses Zeichen liegt rechts oben an der Schreibmaschinentastatur. (Schwarze Prägung £, grau ^ und [).

Beispiele : d?s    findet das und Dose, aber nicht diese  
an??    findet Anfang und an  
[di    findet die, aber nicht Editieren  
elt    findet die Tochter, aber nicht Bett

Das Kommando zu Textersetzen ist ähnlich wie das zum Suchen. Erst wird der gewünschte Text gesucht, dann kann er durch einen zweiten ersetzt werden :

**Ctrl** HALTEN  
**r** DRÜCKEN

Geben Sie wie beim Suchkommando einen Suchtext ein, den Sie mit **Return** abschließen. Dann erscheint die Frage "Ersetzen durch?". Geben Sie hier den Text ein, mit dem der Suchtext dann ausgetauscht werden soll. Im Austauschtext muß die Groß-/Kleinschreibung beachtet werden und [ hat keine besondere Bedeutung.

Wenn Sie den Austauschtext eingeben haben erscheint die Frage "Fragen vor Ersetzen?" d.h. das Programm will wissen, ob Sie vor jedem Austauschvorgang noch mit "j" und "n" entscheiden wollen, ob an der gefundenen Textstelle wirklich ausgetauscht werden soll. Geben Sie hier "n" ein, wenn das Programm alle auftretenden Suchtexte automatisch austauschen soll. Der ganze Vorgang kann mit **Run/Stop** unterbrochen werden.

## 5.1 Das Diskettenkommandomenü

Texteingabe und -drucken ist nicht sehr nützlich, wenn der Text nicht auch gespeichert und wiederverwendet werden kann. Fontmaster verfügt deshalb auch über eine Anzahl Kommandos zum Speichern und Wiedereinlesen von Texten auf Diskette. Für die Diskettenkommandos wurde ein eigenes Disketten-Kommando-Menü angelegt, das Sie mit

**Ctrl** HALTEN  
d DRÜCKEN

aufrufen können.

Wenn das Menü angezeigt wird, ist es einfach die richtige Taste für die gewünschte Operation zu finden:

### \*\*\* DISKETTENBEFEHLE \*\*\*

F - Font laden  
C - Zeichensatz laden  
N - Benötigte Fonts laden  
1 - Verzeichnis  
? - Fehleranzeige  
E - Löschen  
R - Umbenennen  
> - Diskettenbefehl

#### PRG Dateien

S - Text sichern  
L - Text laden  
M - Text nachladen  
V - Text vergleichen

#### SEQ Dateien

P - Text schreiben  
G - Text lesen  
B - Block schreiben  
I - Datei einfügen  
X - Vergleichen

Bitte beachten : Speichern Sie keine Texte auf Ihre Originaldisketten ab. Verwenden Sie immer Arbeitskopien dazu!

### 5.1.1 Font laden

Lädt einen Font in den Arbeitsspeicher. Bei diesem Kommando werden zuerst die Inhalte der Fontspeicher angezeigt. Es gibt 9 mögliche. Um in einem bestimmten Font ausdrucken zu können, muß er in einen dieser Speicher geladen werden.

Es werden zwei Fragen gestellt:

**Fontname?** : Geben Sie hier den Namen des Fonts in Kleinbuchstaben ein und schließen ihn mit **Return** ab.

Falls Sie den Namen nicht oder nicht genau wissen, drücken Sie die **Help** Taste. Es werden dann alle Fonts auf dieser Diskette angezeigt. Sie können mit **↑** und **↓** einen Leuchtbalken über die Namen bewegen. Drücken Sie dann **Return** um den Font zu laden, auf dem der Leuchtbalken steht oder **Run/Stop**, um den Vorgang abubrechen.

Die zweite Frage lautet "Speichernummer?". Geben Sie hier die Nummer des Fontspeichers ein, in den der Font geladen werden soll. Falls sich dort schon ein Font befindet wird er überschrieben. Wenn Sie nur **Return** drücken wird einfach der nächste freie Speicher benutzt.

#### 5.1.2 Zeichensatz laden

Dieser Befehl lädt einen Buchstabensatz von der Diskette und benutzt ihn zum Anzeigen des Textes am Bildschirm. Lesen Sie dazu auch unter "Fremdsprachen" nach.

#### 5.1.3 Benötigte Fonts laden

Mit diesem Kommando können Sie alle Fonts, die von einem Text benötigt werden, automatisch in den Speicher laden. Benötigt werden von einem Text alle Fonts, die geladen waren, als er auf Diskette gesichert wurde.

Dieses Kommando wird auch automatisch nach dem Laden eines Textes abgearbeitet.

#### 5.1.4 Verzeichnis

Diese Kommando gibt das Diskettenverzeichnis des Laufwerkes aus, von dem der BOOT-Vorgang erfolgt ist. Falls Sie ein zweites Laufwerk betreiben, müssen Sie für dessen Verzeichnis eine "2" statt der "1" eingeben.

#### 5.1.5 Fehleranzeige

Dieses Kommando liest den Fehlerkanal des Laufwerkes und gibt ggf. eine Fehlermeldung unterhalb der Statuszeile aus.

#### 5.1.6 Löschen

Diese Kommando wird Sie nach dem Namen der Datei fragen, die Sie löschen wollen. Geben Sie den Namen ein und schließen Sie ihn mit **Return** ab. **Vorsicht** : Diese Operation kann nicht rückgängig gemacht werden - sobald Sie **Return** drücken ist die Datei weg! Falls Sie es sich vor dem **Return** noch anders überlegen, brechen Sie das Kommando mit **Run/Stop** ab.



### 5.1.7 Umbenennen

Mit diesem Kommando können Sie Dateinamen ändern. Das Programm fragt zuerst nach dem alten Namen, und dann nach dem neuen. Geben Sie beide ein und schließen Sie sie mit Return ab.

### 5.1.8 Befehl an Laufwerk schicken

Diese Kommando erlaubt Ihnen, an das Diskettenlaufwerk jeden Befehl zu schicken, den die 1541 und 1571 kennen. Es wird der Bildschirm gelöscht und ein ">" angezeigt. Geben Sie nun den Befehl ein, den Sie senden wollen und schließen ihn mit Return ab.

**Hinweis :** Dieses Kommando wird nicht mit der ">" Taste rechts unten an der Schreibmaschinentastatur ausgelöst, sondern mit der Taste ganz links oben, auf die ">" und "<" in grau eingeprägt sind.

Beispiele :

Diskette formatieren : >n0:Diskettenname,a5

Diskette verifizieren : >v0

### 5.1.9 Text speichern

Hier werden Sie zuerst nach dem Namen des Textes gefragt, den Sie speichern wollen, dann wird der Text auf die Diskette geschrieben. Wenn Sie nur Return drücken, wird der alte Textname verwendet. Falls sich schon ein Text dieses Namens auf der Diskette befindet erscheint folgende Frage :  
"Datei existiert schon. Überschreiben?"

j DRÜCKEN	um den Text zu überschreiben
n DRÜCKEN	um das Sichern abubrechen

Zum Textspeichern gibt es noch eine kürzere Möglichkeit :

Ctrl HALTEN  
s DRÜCKEN

Mit dem Text werden die Tabulatoren und die Namen und Nummern der Fonts mit abgespeichert. Der Text wird als .PRG Datei abgelegt.

### 5.1.10 Text laden

Mit diesem Kommando können Sie einen Text laden, der mit "Text speichern " auf die Diskette geschrieben wurde.

Wie bei den meisten Diskettenkommandos müssen Sie auch hier einen Namen eingeben und mit Return abschließen. Fontmaster sucht dann nach dem Text und versucht ihn in den Arbeitsspeicher zu laden. Falls das nicht geht, wird eine Fehlermeldung angezeigt werden.

Wenn Sie den Textnamen nicht mehr wissen, drücken Sie bei der Frage nach dem Namen einfach die **Help** Taste. Es werden dann alle .PRG Dateien auf dieser Diskette angezeigt. Sie können mit **h** und **w** einen Leuchtbalken über die Namen bewegen. Drücken Sie dann **Return** um die Datei zu laden, auf der der Leuchtbalken steht oder **Run/Stop**, um den Vorgang abbrechen.

Da der Ladebefehl oft benutzt wird, gibt es eine schnellere Möglichkeit, Texte zu laden :

**Ctrl** HALTEN  
1 DRÜCKEN

#### 5.1.11 Text nachladen

Dieses Kommando liest einen Fontmaster 128 Text. Aber statt den sich im Speicher befindenden Text damit zu überschreiben, wird der gelesene Text an der Cursorposition in den Speicher eingefügt. Der Ablauf dieses Kommandos ist wie beim Textladen.

#### 5.1.12 Text vergleichen

Dieses Kommando arbeitet wie Textladen, nur wird der Text, dessen Namen eingegeben wird, nicht in den Speicher geladen, sondern mit dem Text im Speicher verglichen. Sie erhalten anschließend eine Meldung über das Ergebnis.

Es können nur .PRG Dateien verglichen werden.

#### 5.1.13 Text schreiben

Das Kommando ist ähnlich dem "Text sichern". Hier werden allerdings die Texte als .SEQ Dateien geschrieben. Diese .SEQ Dateien können auch von anderen Programmen gelesen werden. Sie enthalten aber keine Informationen über Tabulatoren und Fonts.

#### 5.1.14 Text lesen

Text lesen ist ähnlich wie "Text laden". Dieses Kommando arbeitet aber mit .SEQ Dateien. Damit können Sie sequentielle Texte anderer Textverarbeitungen einlesen.

#### 5.1.15 Block schreiben

Dieses Kommando ist recht nützlich, um Textblöcke als .SEQ Dateien auf die Diskette zu schreiben. Benutzen Sie dieses Kommando wie die anderen Blockkommandos :

1. Bewegen Sie den Cursor an die richtige Stelle
2. **Ctrl** HALTEN  
m DRÜCKEN
3. Cursor ans andere Blockende bewegen
4. **Ctrl** HALTEN  
d DRÜCKEN  
b DRÜCKEN

#### 5.1.16 Datei einfügen

Dieses Kommando liest eine sequentielle Datei von der Diskette in den Arbeitsspeicher an die Cursorposition ein. Die Funktion ist wie bei "Text lesen". Falls der Arbeitsspeicher während dieses Vorganges voll wird, wird eine "Speicher voll" Fehlermeldung ausgegeben.

#### 5.1.17 Vergleichen

Dieses Kommando arbeitet genau wie "Text vergleichen", nur kann es nur auf sequentielle Dateien angewandt werden.

### 5.2 Ladegeschwindigkeiten


Ihr 128er hat die Möglichkeit, Daten vom Diskettenlaufwerk mit sehr hoher Geschwindigkeit zu lesen. Allerdings sind hier durch verschiedene Laufwerksmodelle und unterschiedliche Diskettenbefehle wieder Grenzen gesetzt. Lesen Sie hier, wann welche Ladegeschwindigkeit auftritt:































































**Normalgeschwindigkeit :** Diese Geschwindigkeit wird bei 1541 Laufwerken und dazu kompatiblen benutzt. Bei diesen ist keine andere Geschwindigkeit möglich.

**Mittlere Ladegeschwindigkeit :** Diese Geschwindigkeit wird bei den meisten Diskettenkommandos auf dem 1571 Laufwerk und kompatiblen benutzt. Die mittlere Geschwindigkeit ist etwa fünf mal so schnell als die Normale.

**Hohe Geschwindigkeit :** Dies ist die höchstmögliche Geschwindigkeit auf dem 1571 Laufwerk (oder kompatiblen). Sie wird nur bei "Text laden" und "Text vergleichen" benutzt und ist etwa zehnmal höher als normal.

## 6.1 Kenntlichmachen der Modifikationen

Textmodifikationen wie Größe oder Font ändern müssen im laufenden Text kenntlich gemacht werden. Dies geschieht durch Sonderzeichen, die sonst nicht benutzt werden. Beginn und Ende der Modifikation werden normalerweise durch inverse kleingeschriebene Buchstaben (a z.B.) im Text angezeigt. Diese inversen Buchstaben werden durch festhalten der Commodore-Taste  (links unten an der Tastatur) und drücken des Buchstabens erzeugt.

Kennzeichen	Tasten	Effekt
	 a	Zwischendichte (11 CPI)
	 b	Betont ein/aus
	 c	Verdichten ein/aus
	 e	Elite (12 CPI)
	 f	Fremdsprachenzeichensatz
	 i	Negativ ein/aus
	 k	geringe Abstände (13 CPI)
	 m	Mikrohöhe
	 n	Normalhöhe
	 o	nächste beiden Zeichen überlagern
	 p	Picaabstand (10 CPI)
	 s	Standard- (US) Zeichensatz
	 t	Doppelt hoch
	 u	Unterstreichen ein/aus
	 w	Zeile mit der nächsten verbinden
	 x	Breitschrift ein/aus
	 /	Kursiv ein/aus
	 +	nächstes Zeichen hochsetzen
	 -	nächstes Zeichen tiefstellen
	 *	hochstellen an
	 #	tiefstellen an
	 @	hoch-/tiefstellen aus
	 1	Font im Speicher 1 benutzen
	 2	Font im Speicher 2 benutzen
	 3	Font im Speicher 3 benutzen
	 4	Font im Speicher 4 benutzen
	 5	Font im Speicher 5 benutzen
	 6	Font im Speicher 6 benutzen
	 7	Font im Speicher 7 benutzen
	 8	Font im Speicher 8 benutzen
	 9	Font im Speicher 9 benutzen

Vergessen Sie nicht, daß nicht alle Drucker alle Effekte von Fontmaster ausnutzen können. Vor allem bei verdichteter und Mikroschrift kann es Probleme geben.



## 6.2 Modifikationskennzeichen editieren

Mit den Funktionstasten **F1** und **F3** konnten Sie wortweise bzw. satzweise im Text springen. Mit der **F7** Taste springen Sie zwischen Modifikationskennzeichen :

**F2** DRÜCKEN                      zum nächsten Kennzeichen

**Shift F7** HALTEN  
**F7** DRÜCKEN                      zum letzten Kennzeichen

Die "Finde"-und "Suche und Ersetze" Befehle akzeptieren Modifikationskennzeichen sowohl im Such- als auch im Austauschtext.

## 6.3 Beschreibung der Modifikationskennzeichen

Im folgenden werden die Kennzeichen alle genauer beschrieben und an je einem Beispiel am Bildschirm gezeigt.

**x** : Breitschrift ein/aus. Dieses Kennzeichen kommt nur paarweise vor, am Anfang und am Ende der Passage, die breit geschrieben werden soll. Breitschrift bedeutet doppelte Schriftbreite. Der Effekt kann rechts in der Statuszeile bei "IC" und bei CPI beobachtet werden.

Das ist **x**Breit**x**schrift.

**e** : Verdichten ein/aus. Dieses Kennzeichen wirkt umgekehrt wie Breitschrift. Es wird auch paarweise eingesetzt.

So sieht **e**verdichtet**e** aus.

**p** : Pica-Schrift. Diese Schriftart wird benutzt, wenn keine andere eingestellt ist. Pica heißt, daß zehn Zeichen pro Zoll gesetzt werden (oder fünf bei Breitschrift bzw. 20 bei verdichteter Schrift).

Wechsel zu **p**Picaschrift.

**a** : Alternative Dichte liegt mit 11 CPI genau zwischen Pica und Elite.

Zu **a**alternativ wechseln.

**e** : Eliteschrift - Hier werden 12 Zeichen pro Zoll gesetzt.

So sieht **e**Elite aus.

**k** : Komprimiert - sehr dicht (13 CPI). Diese Dichte wird z.B. bei Script eingesetzt, da keine Zwischenräume zwischen den Buchstaben mehr sind und dadurch das Schriftbild geschlossener wirkt.

Bei **k**komprimiert liegen die Buchstaben beieinander.

**b** : Betont an/aus muß immer paarweise eingesetzt werden. Das erste Zeichen schaltet betont ein, das zweite aus. Beachten Sie bitte, daß Fonts mit feinen Strukturen durch betont verwaschen werden.

Versuchen Sie **b**betont**b** einmal selbst.

**/** : Kursiv ein/aus. Mit Kursiv werden die Zeichen jedes Fonts leicht nach rechts gekippt.

**/Kursiv/** fällt auf.

**i** : Invers ein/aus. Der Text zwischen zwei **i** wird negativ, also weiß auf schwarz gedruckt.

Versuchen **i**Sie **i** es einfach.

**u** : Unterstreichen ein/aus - Jeder Text zwischen zwei **u** wird unterstrichen. Unterstreichen ist auch am Bildschirm sichtbar.

Jeder Text kann **u**unterstrichen**u** werden.

**1-9** : Fontspeicherauswahl - diese Kennzeichen werden gesetzt, um zwischen Fonts umzuschalten. Laden Sie für unser Beispiel **manhattan** in Fontspeicher 3 und **shadow** in Fontspeicher 5.

**5**Fonts können ganz plötz**5**lich gewechselt werden.

**t** : Doppelte Höhe - der Text, der diesem Zeichen folgt wird in doppelter Höhe gedruckt. Sie sollten eine Leerzeile bei hohen Zeichen mit eingeben, da sich sonst die Zeilen überlagern können. Hoch- und Tiefstellung und Kursiv arbeiten nicht mit hohen Zeichen.

Normal hoch - **t**doppelt hoch

**m** : Hier wird der Text auf die halbe Höhe gebracht. Dies ist praktisch für hoch- und tiefgestellte Zeichen.

Normal - **m**mikro

**n** : Zurückschalten auf normale Höhe. Dieses Zeichen neutralisiert doppelte bzw. halbe Höhe.

**t**doppelt **n**normal **m**mikro **n**normal

**↑** : Das Zeichen, das diesem Zeichen folgt wird eine halbe Zeile höhergestellt.

$E = mc\uparrow^2$  (Relativitätstheorie)

**↓** : Das folgende Zeichen wird eine halbe Zeile tiefer gestellt.

Schwefelsäure :  $H\downarrow SO\downarrow H$

**↑** : Hochstellen ein. Hier bleibt die Hochstellung erhalten.

$y = x\uparrow(2z+1)$

**↓** : Tiefstellen ein. Der folgende Text wird tiefgestellt.

$x = a\downarrow$ Durchschnitt

**↑↓** : Hoch-/Tiefstellen aus. Durch dieses Zeichen werden Hoch- und Tiefstellungen neutralisiert.

$H\uparrow\downarrow$ och- $\uparrow\downarrow$  und  $T\uparrow\downarrow$ ief $\uparrow\downarrow$ stellungen

⌘ : Überlagern von Zeichen. Die nächsten zwei druckbaren Zeichen nach ⌘ werden kombiniert zu einem. Das kann für verschiedene Sonderzeichen nötig sein.

Einfaches Überlagern : ⌘ a ' → a'

Das Überlagern kann beliebig oft wiederholt werden :

Ein komplexes Beispiel : ⌘ 0 ⌘ - ⌘ / + → 0 - / +

⌘ : Dies ist ein besonderes Kennzeichen. Es bewirkt, daß zwischen dieser und der nächsten Zeile kein Zwischenraum ist. Dies kann bei Fremdsprachen mit Betonungszeichen über oder unter den Großbuchstaben wichtig sein oder für das Schaffen übergroßer Zeichen. Beachten Sie, daß das ⌘ vor jeder Zeile erscheinen muß, die mit der nächsten verbunden wird.

• : Der Text nach diesem Zeichen wird im zweiten Characterset wiedergegeben. Wie man Charactersets lädt erfahren Sie weiter hinten. Dieses Zeichen wirkt nur im Bildschirm. Wenn auch der Ausdruck im zweiten Characterset folgen soll, muß dies zusätzlich über Fontspeichernummern definiert werden.

⌘ : Zurückschalten zum normalen Characterset. Dieses Zeichen und • machen zweisprachige Texte lesbarer.

## 7.1 Was ist ein Formatierer?

Auch das einfachste Dokument muß irgendwie formatiert sein. Die meisten Textverarbeitungen regeln dies über Formattabellen, in die Sie Werte wie Randeinstellungen, Zeilenabstand etc... eingeben können. Fontmaster 128 dagegen arbeitet mit interpretierten Formatkommandos, die während des Druckes umgesetzt werden. Dieses Verfahren ist flexibler.

Sie können rund 70 Formatierer beliebig kombinieren und damit unter anderem Seitenumbruch, Zeilenabstand, Textpositionierung und vieles mehr steuern.

## 7.2 Formatierer Syntax

Bevor wir uns der Bedeutung der einzelnen Formatierer zuwenden, wollen wir kurz auf ihre allgemeine Schreibweise eingehen.

Formatierer können auf zwei verschiedene Arten unter den Text gemischt werden :

1.  $\Rightarrow$ LM25 $\downarrow$  (In einer eigenen Zeile)
2. in der Mit $\Rightarrow$ LM25 $\leftarrow$ te (Im laufenden Text)

Die erste Möglichkeit ist gebräuchlicher, da sie wesentlich übersichtlicher ist.

Beide Schreibweisen müssen ein  $\Rightarrow$  am Anfang haben, damit Fontmaster Formatierer vom Text unterscheiden kann. Dieser Formatpfeil wird durch Druck auf die **ESC** Taste erzeugt.

Beachten Sie bitte, daß die beiden Schreibweisen unterschiedlich abgeschlossen werden : Die erste wird mit  $\downarrow$  abgeschlossen, d.h. durch Druck auf die **Return** Taste, die zweite mit  $\leftarrow$ , d.h. durch einen weiteren Druck auf die **ESC** Taste.

In beiden Schreibweisen können die Formatierer in Gruppen auftreten, Sie müssen die einzelnen dann nur durch einen Doppelpunkt trennen. Das sieht dann so aus :

1.  $\Rightarrow$  LM25:RM57:WW $\downarrow$
2. der Text än $\Rightarrow$ LM25:RM57:WW $\leftarrow$ dert sich

Die Kürzel "LM", "RM" und "WW" sind Formatierer. Sie sind zwei Zeichen lang und können groß oder klein geschrieben werden. Die meisten Formatierer benötigen noch Zahlen um sinnvoll eingesetzt werden zu können.

## 7.3 Formatierer Formate

Im folgenden wird beschrieben, wie die Formatierer eingesetzt werden müssen, um sinnvolle Ergebnisse zu erzielen. Die Angabe von Standardwerten bezieht sich hier auf Systemvorgaben, wenn keine Formatierer gesetzt sind.



; : Kommentar ;Kommentarzeile  
Alle Zeichen in der Zeile nach diesem Formatierer werden beim Druck ignoriert.

### 7.3.1 Ränder und Papierlänge

PL : Papierlänge PLn  
Hiermit teilen Sie Fontmaster mit, daß Ihr Papier n Zeilen pro Blatt lang ist.

TM : Oberer Rand TMn  
Mit diesem Formatierer wird der Abstand zwischen dem Blattrand und der ersten Zeile gesetzt. Standard 9.

BM : Unterer Rand BMn  
Hier wird der Abstand zwischen der letzten Textzeile pro Blatt und dem Papierrand eingestellt. Standard 6.

LM : Linker Rand LMn, LM+n, LM-n, LM+nT, LM-nT  
Dieser Formatierer kann verschiedene Schreibweisen haben. Alle verändern den linken Rand. Wenn auf LM nur eine Zahl folgt, wird der Rand nur darauf eingestellt. Die anderen Schreibweisen setzen den linken Rand nur für bestimmte Zeiten um. LM+n schiebt den linken Rand um n Stellen nach rechts. Mit LM+0 wird er wieder zurückgesetzt. Analog setzt LM-n den linken Rand um n Stellen nach links. Benutzen Sie die + und - Form nur, wenn Sie den Rand ggf. wieder auf den Ursprungswert zurücksetzen. Mit einem T nach + oder - wird der Rand nach dem Druck der Zeile automatisch zurückgesetzt.

Der Standardrand liegt links bei 10.

RM : Rechter Rand RMn, RM+n, RM-n, RM+nT, RM-nT  
RM arbeitet genau wie LM, nur bezieht es sich auf den rechten Rand.

IN : Abschnittskennzeichnung INn, IN+n, IN-n  
Dieser Formatierer verschiebt automatisch die erste Zeile jedes Abschnittes um n Zeichen. IN und IN+ machen genau das gleiche, beide rücken die erste Zeile ein. IN-n verschiebt die erste Zeile nach links. Um diesen Formatierer zu neutralisieren nehmen Sie IN0.

### 7.3.2 Zeilenformatierung

JS : Blocksatz JS  
Alle Zeilen, die nach JS folgen werden im Blocksatz ausgegeben. Wenn nötig, werden dazu die Zwischenräume zwischen den Worten gedehnt, um ein ausgeglichenes Bild zu erreichen.

Die letzte Zeile eines Abschnitts wird normalerweise nicht verändert. Falls zentrieren ebenfalls zugeschaltet ist, wird JS nicht ausgeführt, sondern der Text zentriert.

**WW : Flatterrand**      WW

Bei WW werden die Abschnitte auch formatiert, aber so, daß immer ganze Worte, die in eine Zeile nicht mehr passen in die nächste übernommen werden. Da hier die Zwischenräume nicht ausgeglichen werden entsteht bei WW ein Flatterrand. WW ist wirksam, bis es von JS oder NO aufgehoben wird.

**NO : Keine Wortintelligenz**      NO

In diesem Modus werden Zeilen gefüllt, egal, ob am Zeilenende Worte auseinandergerissen werden.

**ER : Rechtsbündiger Rand**      ER

Nach diesem Formatierer werden alle Zeilen rechtsbündig ausgerichtet. Falls kein Blocksatz (JS) zugeschaltet ist, entsteht links ein Flatterrand.

**EL : Linksbündige Ausgabe**      EL

Das ist die normale Ausgabe. Wenn kein Blocksatz vorliegt, entsteht rechts ein Flatterrand.

**EO : Bündig mit der Außenseite**      EO

Dieser Formatierer bewirkt, daß bei geraden Seitennummern die Ausgabe linksbündig und bei ungeraden rechtsbündig erfolgt. Der Text stößt also immer an der Außenseite des Buches an. Dies ist praktisch bei Kopfleisten und Seitennummern

**CY : Zentrieren ein**      CY

Nach diesem Formatierer wird jede Zeile zentriert ausgegeben. Schmal- und Breitdruck und unterschiedliche Schriftweiten werden dabei berücksichtigt.

**CN : Zentrieren aus**      CN

Abschalten von CY.

**RY : Rückwärts ein**      RY

Dieser Formatierer verursacht eine Rückwärtsausgabe des Textes :

Exakt rückwärts!

!sträwkcür tkaxE

Dieser Formatierer ist bei einigen Fremdsprachen nötig. Wenn Sie ihn mit unserer Sprache für Spiegelschrift benutzen möchten, müssen Sie den Font mirror dazu laden.

Bitte beachten Sie, daß RY und RN beim Druck keine Wirkung haben, falls der Bildschirm gerade im Rückwärtsmodus steht.

**RN : Rückwärts aus**      RN

Abschalten von RY.

### 7.3.3 Buchstaben- und Zeilenabstände

**PY : Proportionalschrift ein**      PY

Mit PY wird auf Proportionalschrift umgeschaltet. Bei Proportionalschrift werden die Buchstaben nicht mit einer festen Breite, sondern entsprechend ihrer tatsächlichen Breite ausgedruckt, d.h. "i", "j", "l" sehr schmal und "M", "O" z.B. sehr breit.

- PN : Proportional aus PN**  
 PN schaltet auf Normalschrift zurück.
- CS : Buchstabenabstand CSn**  
 Mit diesem Befehl können Sie die genaue Anzahl von Mikropunkten zwischen den einzelnen Buchstaben festlegen. Pica setzt z.B. 6 Mikropunkte dazwischen. Dieses Kommando arbeitet ähnlich wie die Zeichendichtebefehle (**k**, **e**, **a** oder **p**). Zeichendichtebefehle und Buchstabenabstandformatierer neutralisieren sich gegenseitig.
- LS : Zeilen pro Zoll LSn**  
 Mit diesem Formatierer wird die Anzahl Zeilen pro Zoll auf n geändert. Es sind Werte von 1 bis 100 möglich. Standard ist hier 6.
- LI : Zeilenabstand LIn**  
 Dieser Formatierer arbeitet ähnlich wie LS, nur mit dem Unterschied, daß die Anzahl der Zeilenabstände hier eingegeben wird. Diesen Formatierer sollten Anfänger nicht benutzen, da er genaue Kenntnis des benutzten Druckers erfordert.
- BL : Leerzeilen einfügen BLn**  
 Mit diesem Formatierer können Sie vorgeben, wieviele Leerzeilen an eine bestimmte Stelle im Text eingefügt werden sollen.

#### 7.3.4 Kopfleisten und Fußzeilen

- HP : Kopfleistenabstand HPn**  
 Mit diesem Formatierer wird geregelt, wieviele Zeilen oberhalb des Haupttextes die Kopfleiste erscheinen soll. Mit HP1 wird die Kopfleiste direkt am Text angeschlossen. Der Kopfleistenabstand kann nicht größer sein, als der obere Rand (TM). Der Standardwert des Kopfleistenabstandes ist 4.
- FP : Fußzeilenabstand FPn**  
 Hiermit wird der Abstand zwischen der letzten Zeile des Haupttextes und den Fußzeile geregelt. FP1 fügt die Fußnoten direkt an den Haupttext an. Standardabstand ist 3.
- HR : Rechter Rand für Kopfleisten und Fußzeilen HRn**  
 Mit HR wird der rechte Rand für Kopfleisten und Fußzeilen eingestellt. Dieser Formatierer wird nur eingesetzt, wenn Kopfleisten und Fußzeilen einen anderen rechten Rand benötigen, als der Haupttext.
- HL : Linker Rand für Kopfleisten und Fußzeilen HLn**  
 Hiermit wird der linke Rand für Kopfleisten und Fußzeilen verstellt.
- UL : Ränder von Kopfleisten und Fußzeilen auf Haupttext einstellen UL**  
 Mit diesem Formatierer werden die Ränder von Kopfleisten und Fußzeilen auf die Begrenzungen des Haupttextes zurückgesetzt.

**H= : Kopfleistendefinition**                      H= Überschrift  
 Mit der Kopfleistendefinition wird sowohl der Gebrauch von Kopfleisten zugeschaltet, als auch die Kopfleiste selbst definiert. Um Kopfleisten wieder abzuschalten nehmen Sie später einfach : H=

**F= : Fußzeilendefinition**                      F= Fußzeile  
 "F=" mit Text danach definiert die Fußzeile. Wenn Sie F= ohne Folgetext benutzen, wird die Fußzeilendefinition wieder aufgehoben.

#### 7.3.4.1 Spezielle Kopfleisten und Fußzeilenbefehle

Kopfleisten und Fußzeilen haben folgende Standardvorgaben :

Zentriert	Proportional aus
Picadichte	Verdichtet aus
Normale Höhe	Breitschrift aus
Fontspeicher 1	Betont aus
Negativ aus	Unterstreichen aus
Kursiv aus	

Textmodifikationen sollten in Kopfleisten und Fußzeilen nicht benutzt werden. Um Texteffekte in Kopfleisten und Fußzeilen zu erzielen, werden folgende Kodierungen benutzt :

Kodierung	Bedeutung
/p	Proportionalschrift ein
/l	linksbündig drucken
/r	rechtsbündig drucken
/o	bündig mit der Außenseite
/k	komprimierte Dichte (13 CPI)
/e	Elitedichte (12 CPI)
/a	Alternative Dichte (11 CPI)
/c	verdichten ein/aus
/x	Breitschrift ein/aus
/t	doppelte Höhe
/m	Mikrohöhe
/n	Normalhöhe
/b	betont ein/aus
/i	kursiv ein/aus
/u	Unterstreichen ein/aus
/1	Fontspeicher 1 benutzen
↓	↓                      ↓                      ↓
/9	Fontspeicher 9 benutzen
/□	nächste zwei Zeichen überlagern
//	einen "/" drucken
□	Seitennummer hier drucken

Das letzte Zeichen □ wird durch Druck auf die Taste ganz links oben an der Schreibmaschinentastatur erzeugt, auf der sich ein □ befindet.

**P# : Seitennummer**                      P#n  
 Wenn Sie einen Ausdruck starten steht die Seitennummer immer auf 1 und wird automatisch hochgezählt. Diese automatische Seitennummerierung können Sie mit P# übersteuern.



- RO : Römische Seitennummern**      RO  
Hiermit können Sie die Seitennummerierung auf römische Zahlen (i, ii, iii, iv ...) umschalten.
- DC : Dezimale Seitennummern**      DC  
Mit DC schalten Sie von römischen auf dezimale Seitennummern zurück.

### 7.3.5 Spaltenformatierung

- C# : Spaltenanzahl setzen**      C#n  
C# teilt Fontmaster mit, in wieviele Spalten der Text aufgegliedert werden soll. Es sind Werte von 1 - 4 möglich. Zu diesem Formatierer müssen noch die Werte für die linke und rechte Begrenzung der einzelnen Spalten festgelegt werden. Spalte 1 benutzt dazu die Werte von LM und RM. Benutzen Sie die folgenden sechs Formatierer für die anderen Spalten.

Allgemeines über Spaltendruck finden Sie im Kapitel dieses Namens.

- 2L : Linker Rand der zweiten Spalte**    2Ln  
Dieser Formatierer bestimmt den linken Rand der zweiten Spalte. Spalten dürfen überlappen, aber normalerweise ist der linke Rand der zweiten Spalte um zwei größer, als der rechte Rand der ersten Spalte.
- 2R : Rechter Rand der zweiten Spalte**    2Rn  
2R legt den rechten Rand der zweiten Spalte fest.
- 3L : Linker Rand der dritten Spalte**    3Ln  
Dieser Formatierer bestimmt den linken Rand der dritten Spalte. Spalten dürfen überlappen, aber normalerweise ist der linke Rand der dritten Spalte um zwei größer, als der rechte Rand der zweiten Spalte.
- 3R : Rechter Rand der dritten Spalte**    3Rn  
3R legt den rechten Rand der dritten Spalte fest.
- 4L : Linker Rand der vierten Spalte**    4Ln  
Dieser Formatierer bestimmt den linken Rand der vierten Spalte. Spalten dürfen überlappen, aber normalerweise ist der linke Rand der vierten Spalte um zwei größer, als der rechte Rand der dritten Spalte.
- 4R : Rechter Rand der vierten Spalte**    4Rn  
4R legt den rechten Rand der vierten Spalte fest.

### 7.3.6 Tabulatoren

- TA : Tabuliere zu Spalte**      TAn  
Mit TA tabuliert der Drucker zur Spalte n. Falls diese Spalte schon überschritten ist, geschieht gar nichts.
- AT : Automatische Tabulation**      ATn  
Mit diesem Formatierer wird die momentane Position auf dem Papier als Tabulatormarke abgespeichert. Es sind zehn Tabulatormarken möglich und n gibt an, als welche im Moment abgespeichert werden soll.

**T# : Tabuliere zu Tabulatormarke**      **T#n**  
Nach dem Setzen von Tabulatormarken mit AT kann immer zu diesen Marken tabuliert werden. n gibt an, zu welcher Sie tabulieren wollen.

### 7.3.7 Grafik

**CO : Textausschnitt freilassen**      **CO n,w,d**  
Dieser Formatierer lässt in Ihrem Text beim Drucken einen Ausschnitt frei. Der Ausschnitt beginnt in der dem Formatierer folgenden Zeile. Er beginnt in der nten Spalte, ist w Spalten breit und wird sich über d vertikale Graphikvorschübe (UGUs) erstrecken. Ein UGU entspricht 1/10 Zoll, also 2,54mm.

**AG : Graphik automatisch einfügen**      **AG : Graphikdatei**  
Mit diesem Formatierer können Sie an jeder beliebigen Stelle Ihres Textes eine Graphik einfügen. Die Graphik muß mit dem Fontmaster Graphikkonverter geschaffen worden sein. Sie muß außerdem unter dem angegebenen Namen auf der Diskette abgespeichert sein. Falls Sie auf einer anderen Diskette ist, benutzen Sie vor dem Einbinden der Graphik den HA-Formatierer. Lesen Sie im Kapitel über den Graphikkonverter mehr über das Einfügen von Graphiken.

**AD : Doppelte Breite**      **AD : Graphikdatei**  
Fügt die Graphik in den laufenden Text in der doppelten Breite ein.

**IG : Graphik in Spalte einfügen**      **IG n:Graphikdatei**  
Fügt eine Graphik in der Spalte n ein.

**ID : Graphik in doppelter Breite in bestimmte Spalte einfügen**      **ID n:Graphikdatei**  
Arbeitet wie IG, außer daß die Graphik in doppelter Breite eingefügt wird.

**NY : Graphik negativ drucken**      **NY**  
Nach diesem Formatierer wird die Graphik negativ ausgegeben.

**NN : Negativ abschalten**      **NN**  
Neutralisiert NY.

### 7.3.8 Sonstige Formatierer

**MS : Zeilenabstand**      **MS n**  
Mit MS können Sie den Zeilenabstand verdoppeln, verdreifachen ...

**HA : Druckunterbrechung**      **HA**      **HA:Nachricht**  
Nach diesem Formatierer unterbricht Fontmaster den Druck, bis Sie auf eine beliebige Taste drücken. Sie können bei der Unterbrechung eine Nachricht ausgeben lassen. Benutzen Sie diesen Formatierer, wenn Sie während des Drucks etwas wechseln müssen (Diskette, Typenrad, Farbbandfarbe ...).

- CH : Textdatei nachladen**      CH:Textdatei  
 Wenn Sie sehr große Dokumente verarbeiten können Sie sie in kleinere aufspalten und beim Drucken mit diesem Formatierer nachladen. Wenn Fontmaster auf CH stößt, lädt er die Textdatei in den Speicher, die nach dem Doppelpunkt steht und druckt dann diese aus.
- EX : Druck einer externen Datei**      EX : Textdatei  
 Hier wird der Ausdruck der aktuellen Fontmaster- Textdatei unterbrochen und die Datei, deren Name nach dem Doppelpunkt steht ausgedruckt. Diese Datei muß im SEQ-Format vorliegen. Sie wird ohne Rücksicht auf Steuer- oder Formatierungszeichen an den Drucker weitergegeben.
- CM : Externe Compensation**      CMn  
 Dieser Formatierer wird ausschließlich mit EX eingesetzt. Da aufgrund der Daten in der Datei des EX-Formatiereers das Papier unkontrolliert vorgeschoben werden kann, muß Fontmaster über diesen Vorschub informiert werden. Geben Sie deshalb bei CM die Größe der ausgedruckten Datei in Zeilenschaltungen an.
- DI : Kommando direkt an den Drucker**      DIx,n,n...n  
 Mit diesem Formatierer können Sie Signale direkt an den Drucker schicken. Beachten Sie aber, daß alle Fonts von Printmaster erzeugt werden und Sie das Aussehen der Fonts mit diesem Formatierer nicht beeinflussen können, außer Sie arbeiten im Dot-Matrix-Modus. Die erste Zahl nach DI ist die Sekundäradresse, die benutzt werden soll, während die folgenden Daten gesendet werden. Wenn Sie die Sekundäradresse nicht kennen, suchen Sie im Druckerhandbuch. Im Zweifelsfall nehmen Sie 5, das passt bei vielen Druckern. Der Rest des DI-Kommandos sind Dezimalcodes. Senden Sie sovielen Sie wollen und trennen Sie sie mit einem Komma. Nach dem letzten drücken Sie Return.
- NP : Nächste Seite**      NP NPn  
 Dieser Formatierer bewirkt einen Wechsel zum nächsten Blatt. Falls nach NP eine Zahl folgt (z.B. NP4), erfolgt der Seitenwechsel nur, wenn auf der aktuellen Seite diese Anzahl Zeilen nicht mehr vorhanden ist.
- SS : Einzelblattverarbeitung**      SS  
 Wenn SS gesetzt wird, hält der Ausdruck nach jeder vollen Seite an, um Blattwechsel zu ermöglichen. Ohne SS wird von Endlospapierverarbeitung ausgegangen.
- SO : Hoch-/Tiefstellversatz**      SOn  
 Dieser Formatierer läßt Sie einstellen, um wieviel Hoch- und Tiefstellungen nach oben bzw. unten versetzt werden. Standardmäßig liegt dieser Wert je nach Drucker zwischen zwei und sechs.
- UO : Unterstreichungsoffset**      UOn  
 Hiermit legen Sie den Abstand der Zeichen zum Unterstreichungsstrich fest. Standardmäßig liegt dieser Wert bei 2. Nehmen Sie bitte nie einen Wert, der größer ist als 8, sonst stimmt die weitere Formatierung Ihres Textes nicht mehr.



ED : Daten schlucken

ED

Dieser Formatierer wird in Formbriefen eingesetzt, um Daten, die über den jeweils reservierten Platz hinausragen zu unterdrücken.

#### 7.4 Silbentrennung

Nach dem Drucken des Textes stellt man oft fest, das es schöner aussehen würde, wenn einige Worte getrennt wären. Sie können nun einfach einen Bindestrich in ein Wort einfügen, um es zu trennen, das funktioniert sehr gut. Nur, wenn Sie später Textpassagen ändern, was geschieht dann? Das getrennte Wort kann nun mitten in einer Zeile stehen und einen Bindestrich enthalten, was nicht mehr so gut aussieht. Die Lösung hierfür ist **unsichtbare Trennung**. Die unsichtbare Trennung ist am Bildschirm immer zu sehen, wird aber auf dem Drucker nur ausgeführt, wenn das Wort am Zeilenende steht. Unsichtbare Trennung erzeugen Sie so :

**ALT** HALTEN  
- DRÜCKEN

Dieser Bindestrich ist etwas kürzer, als der normale.

#### 7.5 Feste Zwischenräume

Wenn Fontmaster Ihre Texte formatiert, trennt er die Zeilen normalerweise am nächstgelegenen Leeranschlag. Dies kann Probleme geben, wenn zwischen Begriffen zwar ein Zwischenraum nötig ist, diese Begriffe aber nicht durch ein Zeilenende getrennt werden dürfen. Um dies zu gewährleisten verwendet man in diesem Fall einen festen Zwischenraum ( \_ ). Der feste Zwischenraum wird wie ein normaler Zwischenraum ausgedruckt, aber bei ihm können Worte nicht getrennt werden. Feste Zwischenräume werden so erzeugt :

**Ctrl** HALTEN  
**Space** DRÜCKEN

#### 7.6 Mit Tabulatoren arbeiten

Sie haben in diesem Manual schon einiges über Tabulatoren gehört. Bis jetzt wurden allerdings mehr die Tabulatoren besprochen, die ähnlich wie die auf der Schreibmaschine arbeiten. Diese sind sehr nützlich, aber wenn mit Schrifteffekten wie z.B. unterschiedlicher Breite gearbeitet wird, funktionieren sie nicht mehr. Die Tabulationsformatierer in Fontmaster funktionieren auch hier noch, ihre Anwendung erfordert insgesamt jedoch etwas mehr Verständnis für die gesamte Materie.

Als erstes müssen Sie bei Tabulationsformatierern beachten, daß sie immer innerhalb einer Textzeile stehen müssen, unmittelbar vor dem Textteil, das tabuliert werden soll. Der einfachste ist TA :

Preis pro Liter : →TA50←20.23DM



Beachten Sie, daß TA50 mit Formatierpfeilen in den Text eingebettet wurde. Die Formatierpfeile erhalten Sie durch Druck auf die **ESC** Taste. In diesem Beispiel wird der Preis in Spalte 50 gedruckt.

Sie können "→IA" auch auf einen Tastendruck erzeugen :

**Shift** HALTEN  
**Tab** DRÜCKEN

In Fontmaster gibt es auch zehn Formatierer für automatisches Tabulieren. Diese sind nützlich, wenn Sie z.B. Überschriften haben, nach den die Tabelle ausgerichtet werden soll, und Sie nicht laufend IA und die Spaltennummer eingeben wollen. Eingesetzt werden die automatischen Tabulatoren so :

Menge            →AT1←Kosten            →AT2←Gesamt

Hier wird Tabulator 1 bei "Kosten" gesetzt und 2 bei "Gesamt". Wenn Sie nun in diese beiden Spalten tabulieren wollen, verwenden Sie folgende Schreibweise :

4→T#1←20.23DM→T#2←55.56DM

Die Tabulatoren müssen weder in ihrer numerischen Reihenfolge, noch in der Reihenfolge, in der sie gesetzt wurden, verwendet werden. Hier sind Sie völlig frei.

## 7.7 Spaltendruck

Eine der Besonderheiten von Fontmaster ist der Spaltendruck. Es können bis zu vier Spalten gesetzt werden. Diese Spalten dürfen unterschiedlicher Breite sein und können sich, falls nötig, auch überlappen.

Zunächst bestimmen Sie mit dem C#-Formatierer, wieviele Spalten gesetzt werden sollen. Dann setzen Sie den rechten und linken Rand jeder Spalte mit den Formatierern LM, RM, 2L, 2R, 3L, 3R, 4L, 4R. Beim Drucken arbeitet Fontmaster bis zum Ende einer Spalte, dann wird das Papier zurücktransportiert und die nächste Spalte gedruckt. Bei manchen Druckern geschieht der Rücktransport automatisch. Wenn Ihr Drucker das Papier nicht von selbst zurücktransportieren kann, wird Fontmaster den Druck anhalten und Sie auffordern, das Papier zum letzten Seitenanfang zurückzudrehen.

Beachten Sie beim Zurückdrehen von Hand :

1. Warten Sie immer, bis der Drucker zuende gedruckt hat, bevor Sie das Papier bewegen.
2. Drehen Sie vorsichtig zurück, damit das Papier in der Führung bleibt.
3. Stellen Sie den oberen Rand so ein, wie Sie sonst einen Ausdruck beginnen.

Mit dem NP Formatierer kennzeichnen Sie beim Spaltendruck das Spaltenende.

Mit C#1 kehrt Fontmaster beim nächsten Seitenwechsel zur normalen einspaltigen Ausgabe zurück.

## 7.8 Serienbriefe

Eine wichtige und sehr praktische Einrichtung des Fontmaster sind die Serienbriefe. Ein Serienbrief ist ein Dokument, das mit praktisch gleichem Wortlaut an verschiedene Leute geschickt werden soll, wobei das Textsystem automatisch die richtigen Adressen und eventuell variable Textteile richtig einsetzt.

Lassen Sie uns die Serienbrieffunktion am Beispiel lernen :

### Schritt 1: Der Serienbrief mit Platzhaltern

Tippen Sie einen Serienbrief wie einen beliebigen anderen Brief in Fontmaster ein. Dort, wo sonst Name und Adresse stehen, setzen Sie einfach ein Variablensymbol  $\square$ . Dieses Symbol  $\square$  erhalten Sie durch Druck auf die Taste ganz links oben an der Tastatur mit dem Linkspfeilsymbol. Verwechseln Sie diese Taste bitte nicht mit der Cursorsteuertaste  $\square$ . Ein Beispielbrief :

	XYZ GmbH Industriegeb. 4711 Gibsgarnicht
$\square$	
$\square$	
$\square$	
Sehr geehrte Damen und Herren,	
nach Durchsicht unserer Unterlagen haben wir festgestellt, daß Ihr Konto einen Saldo von $\square$ DM $\square$ aufweist. Wir bitten Sie diesen Betrag in den nächsten Tagen auszugleichen.	
XYZ GmbH	

Sichern Sie nun diesen Brief auf der Diskette :

**Ctrl** HALTEN  
s DRÜCKEN  
Brief TIPPEN  
**Return** DRÜCKEN

### Schritt 2: Die Variablendatei :

Die Platzhalter im Text werden während des Druckes mit Daten gefüllt. Diese Daten kommen aus der Variablendatei. Für unser Beispiel benötigen wir pro Schriftstück vier Variableneinträge : Drei Adresszeilen und den Betrag. Um die Variablendatei anzulegen tun Sie folgendes : Löschen Sie zuerst den ganzen Text im Fontmastersystem mit **Shift** **Ctrl** . Geben Sie anschließend folgendes ein :

Fritz Müller	TIPPEN	<b>Return</b>	DRÜCKEN	( 1. Brief )
Lange Str. 123	TIPPEN	<b>Return</b>	DRÜCKEN	
8600 Bamberg	TIPPEN	<b>Return</b>	DRÜCKEN	
12345.67	TIPPEN	<b>Return</b>	DRÜCKEN	
Hans Mayer	TIPPEN	<b>Return</b>	DRÜCKEN	( 2. Brief )

Bahnhofstr. 55	TIPPEN	<u>Return</u>	DRÜCKEN	
8000 München 2	TIPPEN	<u>Return</u>	DRÜCKEN	
5544.33	TIPPEN	<u>Return</u>	DRÜCKEN	
Georg Schulze	TIPPEN	<u>Return</u>	DRÜCKEN	( 3. Brief )
Alstergasse 4	TIPPEN	<u>Return</u>	DRÜCKEN	
2000 Hamburg 1	TIPPEN	<u>Return</u>	DRÜCKEN	
11.22	TIPPEN	<u>Return</u>	DRÜCKEN	

Beachten Sie bitte, daß am Ende jeder einzelnen Variable Return gedrückt werden muß. In unserem Beispiel haben wir Daten für drei Briefe eingegeben, in der Praxis sind Sie hier völlig frei. Wichtig ist, daß Einträge, die in einem Brief nicht benutzt werden als Leerzeile eingegeben werden, und daß die Anzahl der Einträge pro Brief immer mit der Anzahl der Variablensymbole übereinstimmt.

Nun müssen Sie die Variablendatei noch auf der Diskette sichern. Sie muß im SEQ-Format abgespeichert werden. Wir verwenden deshalb den Befehl "Text schreiben" :

```

Ctrl HALTEN
      d DRÜCKEN
      p DRÜCKEN
Leute TIPPEN          (Dateiname)
Return DRÜCKEN

```

### 3. Schritt : Serienbriefdruck

Bevor Sie einen Brief drucken können, muß er geladen werden :

```

Ctrl HALTEN
      l DRÜCKEN
Brief TIPPEN
Return DRÜCKEN

```

Nun können Sie den Befehl zum Druck des Briefes geben :

```

Alt HALTEN
      p DRÜCKEN

```

Sie werden jetzt gefragt, wieviele Briefe Sie benötigen. Wir wissen, daß wir im Beispiel Daten für drei angelegt haben, geben Sie also 3 ein und drücken Return. Falls Sie nicht wissen, wieviele Daten die Variablendatei enthält, Sie aber alle ausgedruckt haben möchten, geben Sie statt einer Zahl ein ? ein.

Als nächstes werden Sie nach dem Namen der Variablendatei gefragt. Geben Sie hier im Beispiel Leute Return ein. Fontmaster kontrolliert dann, ob die Datei existiert und beginnt dann den Ausdruck des Serienbriefes.

Weiter vorne wurde gesagt daß die Anzahl der Daten pro Brief immer mit der Anzahl der Variablensymbole übereinstimmen muß. Dies gilt insofern immer, als Ihre Variablendatei nicht weniger Einträge enthalten darf, als für einen Brief nötig sind, und daß die Anzahl der Einträge pro Brief immer die gleiche sein muß. Wenn Ihre Datei nun aber pro Brief mehr Daten enthält, als benötigt werden, z.B. zusätzlich noch die Telefonnummer, so lassen sich die überflüssigen Daten durch den Formatierer ED unterdrücken. Beachten Sie hier, daß ED immer in → ← eingeschlossen sein muß und daß ein ED genau einen Dateneintrag schluckt.

In der Variablendatei können Sie mehrere Daten in einer Zeile eingeben, wenn Sie die einzelnen Daten durch ";" trennen. ";" ist kein Doppelpunkt sondern ein unterbrochener Strich und Sie erzeugen ihn durch Shift =. Der letzte Eintrag einer Zeile sollte durch ein ↵ begrenzt werden.



### 8.1 Ausdruck auf dem Drucker

Der letzte Schritt der Textverarbeitung ist normalerweise der Ausdruck der Dokumente. Fontmaster hat dafür nur ein Kommando, das aber auf verschiedene Arten eingesetzt werden kann. Die einfachste ist folgende :

**ALT** HALTEN  
p DRÜCKEN  
**Return** DRÜCKEN  
**Return** DRÜCKEN

Das erste **Return** (bei der Frage "Wieviel Kopien") steht für "1". Falls Sie mehr wollen, geben Sie es vor der **Return** Taste ein.

Das zweite **Return** bedeutet, daß Sie zum Ausdruck keine Variablendatei benötigen. Nur wenn Sie Serienbriefe drucken müssen Sie hier den Dateinamen vor dem **Return** eingeben.

Wenn Sie den Druckvorgang unterbrechen wollen, halten Sie die **Run/Stop** Taste gedrückt, bis die Meldung "Abbruch mit "j", sonst Fortsetzung" kommt. Dann können Sie mit "j" den Druck abbrechen, oder mit jeder beliebigen anderen Taste fortsetzen lassen.

### 8.2 Drucken von Textblöcken

Sie müssen nicht immer den kompletten Text, der im Speicher steht drucken. Wenn Sie, bevor Sie den Druckbefehl geben, einen Block markieren, wird nur dieser Block ausgedruckt :

1. Bewegen Sie den Cursor an das eine Ende des Blocks.
2. Markieren Sie dieses Ende mit **Ctrl** M.
3. Bringen Sie den Cursor zum anderen Blockende.
4. Drucken Sie (**ALT** P).

Beim Drucken von Blöcken kann es einen Moment dauern, bis sich auf dem Drucker etwas tut. Das kommt daher, daß Fontmaster den Text vor dem Block untersucht, um festzustellen, welche Druckeffekte in diesem Block vorliegen.

### 8.3 Fortlaufende Nummerierung

Mit Fontmaster ist fortlaufende Nummerierung möglich. Dies ist praktisch, wenn Sie Seriennummern oder nummerierte Etiketten drucken müssen. Sie müssen dazu nur ein Variablensymbol (o) plazieren, wo die nächste Nummer hin soll. Wenn Sie nur eine Variable in Ihren Text einsetzen, aber mehrere Kopien drucken, hat jede Kopie eine andere Nummer.

Falls Sie das Einsetzen des Variablensymbols, das sonst bei Serienbriefen verwendet wird, hier etwas verwirrt, lassen Sie sich folgendes erklären : Das Variablensymbol o wird beim Druck ersetzt durch

- 1) fortlaufende Nummerierung, falls keine Variablendatei definiert ist, oder falls sie vor Druckende zu ende ist
- 2) Daten aus einer Variablendatei, die bei Druckbeginn angegeben wird
- 3) die laufende Seitennummer, falls es in Kopfleisten und Fußzeilen eingesetzt wird.

Normalerweise ist die erste eingesetzte Nummer eine "1". Falls Sie mit einer anderen starten möchten, geben Sie sie anstelle des Variablendateinamens ein.

#### 8.4 Bildschirmausgabe

Die Bildschirmausgabe ist eine schnelle und bequeme Möglichkeit, Optik und Formatierung eines Dokumentes zu kontrollieren. Alle Druckeffekte werden bei dieser Art der Ausgabe am Bildschirm wiedergegeben. Nur bei Spaltendruck sehen Sie die einzelnen Spalten in der jeweils richtigen Rechts-/Linksbegrenzung nacheinander statt nebeneinander.

Die Bildschirmausgabe wird ähnlich wie der Ausdruck aufgerufen :

**Alt** HALTEN  
v DRÜCKEN  
**Return** DRÜCKEN  
**Return** DRÜCKEN

Sie können die Bildschirmausgabe jederzeit durch Festhalten der Leertaste unterbrechen. Bei der Bildschirmausgabe werden in der Breite gleichzeitig nur 53 Spalten dargestellt. Wenn Sie den Ausschnitt des Druckes, den Sie sehen verstellen wollen, können Sie dies mit den Cursorsteuertasten **←** und **→** tun. Nehmen Sie hierzu nur die Steuertasten rechts oberhalb der Tastatur. Solange Sie eine der beiden Tasten drücken, hält der Druckvorgang und Sie können den Bildausschnitt nach rechts oder links bewegen. Den Druck fortsetzen können Sie durch betätigen der Leertaste.

Sie können die Bildschirmausgabe jederzeit mit **Run/Stop** abbrechen.

Sobald der gesamte Text angezeigt wurde, wartet Fontmaster auf die **Run/Stop** Taste, bevor er in den Texteditor zurückkehrt. Falls beim Versuch, zum Editor zurückzukehren eine bestimmte Datei auf der Diskette nicht gefunden wird, erscheint solange nichts auf dem Bildschirm, bis Sie die Fontmaster-Programmdiskette in das Laufwerk eingelegt haben. In diesem Zustand kann Fontmaster keine Fehlermeldung ausgeben.

Wenn während der Bildschirmausgabe ein Fehler auftaucht, bricht Fontmaster die Bildschirmausgabe ab und gibt eine Fehlermeldung aus.

Sie können auch nur Textblöcke anzeigen lassen, indem Sie vorher eine Blockmarke setzen. (vgl. 8.2 Drucken von Textblöcken).

## 8.5 Schnellanzeige

Die Schnellanzeige ist eine Form der Bildschirmausgabe, bei der nur Text und Formatierung angezeigt werden, ohne auf die Texteffekte selbst einzugehen.

**ALT** HALTEN  
q DRÜCKEN

## 8.6 Dot-Matrix drucken

Sie können Fontmaster auch wie ein normales Textsystem einsetzen, indem Sie in den Dot-Matrix-Modus umschalten :

**ALT** DRÜCKEN  
d DRÜCKEN

In diesem Modus können Sie keine Fonts benutzen und einige Formatierer funktionieren nicht. Wenn in diesem Modus Formatierer nicht funktionieren, beherrscht sie entweder Ihr Drucker nicht, oder es werden falsche Codes an den Drucker gesendet. Im letzten Fall können Sie die Codes mit der Anpassungshilfe anpassen.

## 9.1 Fremdsprachen

Zusammen mit Fontmaster 128 werden auch einige Zeichensätze mit Fremdsprachbesonderheiten ausgeliefert. Da diese mit dem normalen Zeichensatz oft nicht mehr viel zu tun haben, sind Sie beim Editieren schwer zu handhaben. Um dies zu erleichtern, wird zu jedem fremden Zeichensatz ein Bildschirmzeichensatz mitgeliefert. Dieser kann dann bei Bedarf geladen werden :

<b>Ctrl</b> HALTEN d DRÜCKEN c DRÜCKEN Name der Fremdsprache TIPPEN <b>Return</b> DRÜCKEN j DRÜCKEN	oder <b>Help</b> Taste
--	------------------------

Lesen Sie hierzu auch Kapitel 5.1.2 Zeichensatz laden.

Nach dem Laden des Zeichensatzes sehen Sie zunächst keine Veränderung. Um den Fremdsprachzeichensatz zu verwenden tun Sie folgendes :

**G** HALTEN  
 F DRÜCKEN

Damit wird an der Cursorstelle ein "●" eingefügt. Falls Sie komplett in einer Fremdsprache arbeiten wollen, stellen Sie dieses Zeichen an den Anfang Ihres Textes und kümmern sich nicht mehr darum. Wenn Sie mit beiden arbeiten wollen, stellen Sie dieses Zeichen vor die Passagen in fremder Sprache. Zurückschalten auf den Standardzeichensatz können Sie so :

**G** HALTEN  
 s DRÜCKEN

Nach dem Drücken von **G** s wird ein "¼" Symbol in den Text eingefügt und auf den normalen Zeichensatz umgeschaltet. Beachten Sie bitte, daß die Symbole "●" und "¼" nur die Anzeige im Bildschirm beeinflussen. Wenn Sie den Text auch so ausdrucken wollen, müssen Sie mit Formatierern (z.B. **3**) arbeiten.

In Fontmaster gibt es noch das Symbol "¶". Damit können Zeilen ohne vertikalen Zwischenraum gedruckt werden. Das ist z.B. wichtig für verschiedene Fremdsprachen, die oberhalb und/oder unterhalb der Zeichen noch Betonungszeichen benötigen.

**G** HALTEN  
 w DRÜCKEN



## 9.2 Von rechts nach links

Einige Fremdsprachen werden von rechts nach links gelesen und geschrieben. Auch das ist für Fontmaster kein Problem. Drehen Sie einfach die Bildschirmorientierung um :

**Ctrl** HALTEN  
p DRÜCKEN

Durch diesen Tastendruck wird die Bildschirmorientierung beim ersten Mal umgedreht und beim zweiten Mal wieder richtig gestellt.

Einige dieser Fremdsprachen arbeiten von rechts nach links, bis eine Zahl eingegeben wird. Diese wird dann wieder von links nach rechts gelesen. Falls es bei einer von rechts nach links Arbeit nötig wird, eine Zahl von links nach rechts einzugeben, tun Sie folgendes :

**Shift Ctrl** HALTEN  
p DRÜCKEN

Damit ist Sie für Zahlen die Orientierung wieder richtig. Wenn Sie jetzt Zahlen eingeben, werden sie von links nach rechts verarbeitet, wenn Zeichen kommen, die nichts mit Zahlen zu tun haben, wird sofort wieder umgeschaltet. Ein zweites Drücken von **Shift Ctrl** p schaltet diese Möglichkeit wieder ab. Der Push-Merker der Statuszeile zeigt an, ob diese Möglichkeit zugeschaltet ist.

## 9.3 Makros

Ein Makro ist eine Taste, die programmiert werden kann, bis zu 64 Zeichen zu wiederholen. Fontmaster hat vier davon, die Sie mit Worten oder Textsequenzen belegen können, die öfter vorkommen. Die vier Makrotasten sind **F1**, **F3**, **F5** und **F7**. Um eine davon zu definieren, halten Sie **Shift** und **Ctrl** fest und drücken die entsprechende Taste. Geben Sie dann den Text ein, den Sie mit dieser Taste verbinden möchten. Wenn Sie damit fertig sind drücken Sie **Shift Ctrl Run/Stop**. Nun können Sie diesen Text jederzeit abrufen, indem Sie **Ctrl** festhalten und eine der Funktionstasten drücken. Wenn Sie ein Makro definieren oder abrufen wird der **Makro-Merker** in der Statuszeile gesetzt. Beim Definieren erscheint unter diesem Merker außerdem noch eine Zahl, die angibt, wieviele Tastendrucke noch möglich sind.

## 9.4 Fontmaster anpassen

An einigen Punkten können Sie Fontmaster noch anpassen.

### 9.4.1 Wiederholgeschwindigkeit

Sie werden schon bemerkt haben, daß Sie Tasten wiederholen können, indem Sie sie einfach festhalten. Die Geschwindigkeit, mit der diese Tasten wiederholt werden, kann innerhalb vier Stufen geregelt werden :

**Shift Ctrl** HALTEN  
r DRÜCKEN

Jedes **Shift Ctrl** r erhöht die Geschwindigkeit um eine Stufe.

#### 9.4.2 Hilfsbildschirme

Hilfsbildschirme sind wichtige Hilfen für Anfänger und gute Gedächtnisstützen für Fortgeschrittene. Sie können einfach mit der **Help** Taste aufgerufen werden.

#### 9.4.3 Bildschirmfarben

Sie können die Bildschirmfarben zwar in der Systemanpassung (siehe Kapitel 2.1) setzen, aber direkt im Editor damit zu experimentieren, bringt oft bessere Ergebnisse. Sie können fünf verschiedenen Einstellungen ändern. Mit jedem Tastendruck wird die Farbe um eins weiter gestellt :

Bildschirmfarbe	:	<b>Alt</b> s
Textfarbe	:	<b>Alt</b> t
Cursorfarbe	:	<b>Alt</b> c
Hilfsbildschirm (Vordergrund)	:	<b>Alt</b> f
Hilfsbildschirm (Hintergrund)	:	<b>Alt</b> b

Mit Fontmaster können Sie Graphiken in Ihre Texte einfügen. Die Graphiken müssen dafür allerdings ein für Fontmaster verständliches Speicherformat aufweisen.

## 10.1 Der Graphikkonverter

Der Graphikkonverter akzeptiert Graphiken im Printshop-Format, High-Res-Graphik und Hardcopy-Format und zeigt diese am Bildschirm an. Sie können dann einen Ausschnitt aus der Graphik festlegen und diesen im Fontmaster 128 Format abspeichern.

Den Graphikkonverter rufen Sie vom Fontmaster-System-Menü aus mit "G" auf. Sie können dann die Art der Graphik wählen, die Sie konvergieren wollen. Es erscheint dann die Meldung "Diskette mit Graphik einlegen und RETURN drücken". Wenn Sie dies tun, wird das Inhaltsverzeichnis der Diskette angezeigt. Mit den Tasten **F1** und **F2** können Sie die Datei aussuchen, die Sie konvergieren wollen. Durch Druck auf **Return** wird sie dann eingelesen. Beachten Sie bitte, daß der Konverter jede Datei einliest, die Sie auswählen, egal was sie wirklich enthält. Falls nach dem Laden der Graphik Teile des Bildschirms verschneit wirken, hat das Graphikformat nicht gestimmt.

Sobald die Originalgraphikdatei gelesen wurde, wird die Graphik zentriert im Bildschirm angezeigt. Ein blinkendes Viereck wird am Bildschirm erscheinen, mit dem Sie den Bildschirmausschnitt, der für Fontmaster übernommen werden soll, festlegen können. Sie können dieses Viereck mit den Cursorsteuertasten bewegen oder mit den Funktionstasten in der Größe ändern :

Vertikal	:	Kleiner	<b>F1</b>
		Größer	<b>F3</b>
Horizontal	:	Kleiner	<b>F5</b>
		Größer	<b>F7</b>

**Wichtig :** Wenn Sie einen Graphikbereich mit dem Viereck bestimmen, beachten Sie, daß nur die Innenfläche des Vierecks übernommen wird. Später -im Schriftstück- wird der Text so nah wie möglich daran plaziert werden. Planen Sie deshalb die Größe der Graphik schon im Konverter richtig ein.

Wenn Sie den Bildausschnitt sichern wollen, drücken Sie auf **Return**. Es erscheint dann die Frage "Name dieser neuen Graphikdatei?". Geben Sie hier bitte an, unter welchem Namen Sie den Bildausschnitt abspeichern wollen und drücken **Return**. Nach dem sichern kehrt das Programm zum Zwischenmenü mit den Graphiktypen zurück.

## 10.2 Graphiken in den Text einfügen

Das Einfügen von Graphiken in Texte ist sehr einfach. Nehmen Sie dazu einfach den Formatierer `→AG:Graphikdatei←`. Diesen Formatierer platzieren Sie da im Text, wo die linke obere Ecke der Graphik sein soll. *Graphikdatei* steht hier für eine beliebige Graphik, die mit dem Graphikkonverter geschaffen wurde. Sie können die Graphik auch mit dem Formattierer `IG` platzieren. Mit diesem Formatierer wird die exakte Spalte der Graphik festgelegt : `→IG25:Graphikdatei←`.

Sowohl zu `IG` als auch zu `AG` gibt es einen zweiten Formatierer, mit dem die Graphiken in der doppelten Breite verarbeitet werden : `ID` und `AD`.

Alle Graphiken können negativ gedruckt werden, wenn vorher der Formatierer `NY` gesetzt wurde. Dieser Formatierer wird mit `NN` wieder neutralisiert.

Die Graphikformattierer im Überblick :

Formatierer	Funktion
<code>IGN:Graphikdatei</code>	<i>Graphikdatei</i> bei Spalte <i>n</i> einfügen
<code>IDn:Graphikdatei</code>	<i>Graphikdatei</i> mit doppelter Breite bei Spalte <i>n</i> einfügen
<code>AG:Graphikdatei</code>	<i>Graphikdatei</i> bei der aktuellen Spalte einfügen
<code>AD:Graphikdatei</code>	<i>Graphikdatei</i> mit doppelter Breite bei der aktuellen Spalte einfügen



## 11.1 Font Editor

Mit Fontmaster 128 werden mehr als 50 Fonts ausgeliefert. Falls Ihnen das nicht genügt, können Sie mit dem Font Editor ohne Schwierigkeiten weitere Fonts erstellen oder bestehende ändern.

Wählen Sie den Font Editor vom Fontmaster-System-Menü aus mit "F" an. Nach einigen Sekunden erscheint folgendes Menü :

1. Font einrichten oder ändern
2. Diskettenbefehle
3. Ausgang

Mit 1, 2 oder 3 können Sie die einzelnen Programmteile aufrufen. Mit 3 kommen Sie zum Fontmaster-System-Menü zurück und mit 2 können Sie -ähnlich wie im Textsystem- Diskettenfunktionen abrufen.

Gehen wir den Font-Editor nun einmal Schritt für Schritt durch. Wählen Sie 1 um mit Fonts zu arbeiten. Hier kommt als erstes die Frage, mit welcher Art Fonts Sie arbeiten wollen, super oder normal.

Die Zeichen in einem Normal-Font haben eine 9x16 Punktmatrix, dagegen haben die Super-Fonts eine 18x16 Matrix. Diese Differenz erklärt, warum Superfont besser aussehen, als Normalfonts. Einige Drucker können Superfonts allerdings nicht so gut verarbeiten. Um dies auszuprobieren, drucken Sie einen beliebigen Text in einem Superfont (s/ am Anfang des Namens) und vergleichen das Ergebnis mit einem Text in Normalfonts (n/ am Anfang). Falls Ihr Drucker mit Superfonts arbeiten kann, benutzen Sie nur diese.

Drücken Sie hier nun "n" für Normalfonts bzw. "s" für Superfonts.

Als nächstes müssen Sie sich entscheiden, wie Sie den Font bearbeiten wollen :

- C) Einen neuen Font anlegen
- E) Einen Font ändern
- R) Zurück in den Änderungsmodus

Wählen Sie hier "Einen Font ändern" mit "E". Nun kommt die Frage "Welchen Font ändern?":

goodtype TIPPEN (zum Beispiel)  
Return DRÜCKEN

Wenn Sie "Einen neuen Font anlegen" gewählt haben, sehen Sie nun einen Bildschirm mit einem leeren Zeichensatz. Die Möglichkeit "Zurück in den Änderungsmodus" lässt Sie zum Editieren des Fonts zurückkehren, der sich noch im Speicher befindet. Diese Möglichkeit ist wichtig, falls Sie das Editieren verlassen haben, ohne zu sichern.

### 11.1.1 Zeichen editieren

Sie befinden sich nun im Font-Editor-Bildschirm und können anfangen zu definieren, wie die einzelnen Zeichen des Zeichensatzes aussehen sollen. Dazu wird jedes einzelne Zeichen im Gitter links oben am Bildschirm abgebildet und Sie können sich mit dem Cursor (als gemusterte Fläche dargestellt) über das ganze Zeichen bewegen und Punkte setzen oder löschen.

Definieren Sie das jeweilige Zeichen, indem Sie die Punkte in dem Gitter an die richtige Stelle setzen. Sie können Punkte setzen, indem Sie den Cursor an die richtige Stelle setzen und "s" drücken. Mit "c" können Sie Punkte auch wieder löschen. Rechts vom Gitter wird das Zeichen etwas vergrößert so abgebildet, wie es später auf dem Drucker erscheint. Falls Sie es naturgetreu auf Papier sehen wollen, drücken Sie auf "p". Wenn Sie ein Zeichen beendet haben, drücken Sie auf **F1**, um es im Arbeitsspeicher zu speichern.

Sie können die Zeichen der Reihe nach abarbeiten, indem Sie mit "+" eines weiter und mit "-" eines zurück gehen. Sie können auch bestimmte Zeichen anwählen, indem Sie **Shift J** und dann das gewünschte Zeichen drücken.

Wenn Sie mit dem Editieren fertig sind, drücken Sie auf **Run/Stop**. Sie werden dann nach dem Namen des Fonts gefragt, unter dem Sie ihn sichern wollen. Falls Sie Ihre Änderungen nicht sichern wollen, drücken Sie die **Run/Stop** Taste, sonst geben Sie den passenden Namen ein. Wenn schon ein Font existiert, der denselben Namen hat, werden Sie noch gefragt, ob Sie diesen Font überschreiben wollen.

Speichern Sie neue Fonts oder Änderungen bitte auf eine neue Diskette oder Arbeitsdisketten ab und nie auf die Original-Fontmaster-Disketten.

### 11.1.2 Weitere Editierbefehle

Es gibt noch einige Editierbefehle mehr. Als Gedächtnishilfe sind sie im unteren Teil des Editorbildschirmes zusammen mit dem Tastendruck der sie auslöst aufgelistet. Bei Großbuchstaben muß die **Shift** Taste mit gedrückt werden.

Hier nun eine Beschreibung der weiteren Editierkommandos :

- ,. : Diese beiden Kommandos bewegen den linken Pfeil unterhalb des Zeichennetzes. Der Pfeil wird benutzt, um festzulegen, wo der tatsächliche Rand des Zeichens bei Proportionaldruck liegt. Alles links davon wird bei Proportionaldruck nicht gedruckt.
- <> : Mit diesen beiden Tasten wird der rechte der beiden Pfeile unterhalb des Zeichens bewegt. Im Proportionaldruck wird alles rechts des Zeichens ignoriert.
- F5 F7** : Mit der Taste **F5** wird das, was sich gerade im Zeichengitter befindet in einen temporären Speicher zwischengesichert. Sie können diesen Zwischenspeicher mit **F7** ind Zeichengitter zurückholen.

Es ist möglich, mit diesen beiden Tasten Muster zwischen Zeichen zu kopieren. Sie können z.B. als erstes das o definieren und es dann in alle Zeichen, deren Bestandteil es ist (bcdopq) kopieren und auf dieser Basis diese Zeichen dann erstellen.

- [E]** : Hiermit wird das komplette Zeichengitter samt Inhalt in voller Größe abgedruckt.
- G** : Damit wird der komplette Zeichensatz auf dem Drucker ausgegeben.
- [Clr]** : Löscht alle Punkte im Zeichengitter. Falls Sie das Zeichen vorher mit **[F1]** gesichert haben, geht das Zeichen selbst nicht verloren.
- N** : Das Zeichen im Zeichengitter wird negativ abgebildet.
- U** : Schiebt alle Punkte im Gitter um eine Zeile nach oben.
- D** : Verschiebt alle Punkte im Gitter um eins nach unten.
- L** : Setzt alle Punkte im Gitter um einen nach links.
- R** : Schiebt das Zeichen um einen Punkt nach rechts.
- F** : Spiegelt das Gitter um die vertikale Achse.
- I** : Spiegelt das Gitter um die horizontale Achse.
- !"** : Wechselt den Setup. Wenn Fontmaster geladen wird, wird automatisch Setup 1 geladen. Mit **[Shift] 2** können Sie zum Setup Nummer zwei wechseln, mit **[Shift] 1** den ersten zurückladen.

## 11.2 Zeichensatzgenerator

Nach dem Editor für die Druckerfonts nun zu dem für die Bildschirmfonts.

Es gibt drei Gründe, auch die Bildschirmfonts ändern zu wollen :

1. Die modifizierte Version ist lesbarer
2. Beim benutzen von Fremdsprachen.
3. Wenn Fonts benutzt werden, die außerhalb jedes Standards liegen (misc z.B.).

Da der Zeichensatzgenerator fast identisch ist zum Font Editor wollen wir hier nur auf die Unterschiede eingehen :

- Hier gibt es keine Unterscheidung zwischen Supersets und Normalsets. Alle Zeichen haben eine 8x8 Matrix.
- Es gibt keine Proportionalschrift am Bildschirm, deshalb entfallen auch die beiden Pfeile unterhalb des Gitters.
- Da Bildschirmzeichen nicht gedruckt werden, entfallen die Befehle G und P. Nur der vergrößerte Druck ist möglich.

- Im Bildschirmzeichen Creator wird rechts oben der komplette Zeichensatz angezeigt. Wenn Sie ein Zeichen mit **F1** abspeichern, wird das Zeichen dort in der abgespeicherten Form angezeigt.

Lesen Sie auch im Kapitel 9.1 Fremdsprachen den Gebrauch von Bildschirmzeichensätzen nach.



Eines der Dienstprogramme von Fontmaster 128, der Textumsetzer, kann Texte anderer Textprogramme in Fontmaster 128 Format umsetzen. Diese Programm wird vom Fontmaster-System-Menü aus mit T aufgerufen.

Wenn dieses Teilprogramm geladen wurde, werden alle Formate, die verarbeitet werden können angezeigt und Sie aufgefordert, eines davon auszuwählen oder das Programm mit **Run/Stop** zu beenden. Nach Auswahl des Formates werden Sie aufgefordert, die Diskette mit den Textdateien einzulegen und auf **Return** zu drücken. Anschließend werden die Dateien, die sich auf dieser Diskette befinden angezeigt und Sie können mit **↑** und **↓** eine aussuchen. Mit **Shift** **\$** können Sie die Diskette wechseln. Falls Sie eine Datei laden wollen, legen Sie den Leuchtbalken mit **↑** bzw. **↓** über den Namen und drücken **Return**.

Nach dem Konvertieren erscheint die Meldung "Diskette für neue Textdatei einlegen und RETURN drücken". Falls Sie die konvertierte Datei nicht sichern wollen drücken Sie hier **Run/Stop**, sonst legen Sie die Diskette ein, auf die Sie diesen Text speichern wollen und drücken die **Return** Taste. Als Dateiname wird der alte Name verwendet und "8" an dessen Ende angefügt. Wenn die Datei komplett weggespeichert ist, können Sie eine neue bearbeiten oder zum Systemmenü zurückkehren.

Beachten Sie bitte, daß Sie SEQ Dateien nicht konvertieren müssen, sondern sie direkt mit "Text lesen" in Fontmaster 128 einladen können. Aus diesem Grund sind auch nicht alle gängigen Textsysteme im Translator vorgesehen.

Fontmaster bietet Ihnen durch die vielen verschiedenen Fonts und die Fähigkeit, Graphiken aus Fremdprogrammen einzubinden die Möglichkeit, Dokumente für jeden Anlass zu gestalten.

### 13.1 Der richtige Gebrauch von Fonts

Fontmaster bietet rund 50 Fonts an, die sich durch Eigenkreationen noch beliebig erweitern lassen. 50 vorhandene Fonts heißt jedoch nicht, daß diese in einer Publikation auch gleichzeitig eingesetzt werden müssen, eher im Gegenteil. Mehr als zwei bis drei Fonts pro Schriftstück stossen beim Leser eher auf Unwillen. Sie sollten sich für ein Schriftstück zunächst überlegen, welche Fonts sich am besten eignen, z.B. Goodtype und Typewriter für längere Dokumente und Abhandlungen, Script für Briefe unter Freunden oder Old English für Weinkarten und dann, wenn Sie etwas betonen oder herausheben wollen, diese Effekte durch doppelte Höhe, Breit-, Fett-, Negativ- oder Kursivschrift oder Kombinationen davon erzielen.

### 13.2 Fontmaster und Formeln

#### 13.2.1 Die benötigten Fonts

Für die Gestaltung von Formeln sind meißt folgende Fonts nötig:

- math : Hier finden Sie mathematische Zeichen wie  $\infty$  oder  $\leq$  oder auch Bestandteile von Integral- und Wurzelzeichen.
- misc : In misc sind Linienelemente und diverse Sonderzeichen enthalten.
- greek : Das kleine griechische Alphabet wird normalerweise für Winkel benutzt.

#### 13.2.2 Der zweite Bildschirmzeichensatz

Damit das Arbeiten mit math, misc und greek nicht zum Rätselraten ausartet können Sie diese - wie auch Hebräisch oder Arabisch - als zweiten Bildschirmzeichensatz laden.

Die Bildschirmzeichensätze haben für den Ausdruck selbst keine Bedeutung, d.h. die Formatierer für die Fontspeicher müssen in jedem Fall gesetzt werden.

Mit Fontmaster sind dann - mit etwas Übung - auch Formeln wie diese möglich:

$$s * x_0 = \int_a^b x \sqrt{1 + [f'(x)]^2} dx$$

$$s * y_0 = \int_a^b f(x) \sqrt{1 + [f'(x)]^2} dx$$

$$A = \frac{\epsilon}{180^\circ} r^2 \pi = r^2 x$$

$$\sum_{\nu=1}^n \nu^3 = \frac{n^2(n+1)^2}{4}$$

$$\int_a^\infty \frac{dx}{x^k} = - \frac{a^{1-k}}{1-k}$$

Bei mehrzeiligen Formeln sollten Sie die Zeilendichte von standardmäßig 6 auf 8 pro Zoll ändern (rücksetzen nicht vergessen!), oder den Modifizierer zum Unterdrücken des Zwischenraumes ( $\backslash$ ) einsetzen.

Geben Sie beim Entwickeln der Formel zuerst die Hauptlinie ein und gruppieren dann den Rest darum. Wenn Sie viele Modifizierer in einer Formel einsetzen, setzen Sie in Zeilen, in den keine vorkommen, "blinde" Modifizierer, wie Umschaltung auf Normalgröße oder auf den sowieso aktuellen Fontspeicher ein, um die vertikale Ausrichtung am Bildschirm nicht zu verlieren.

### 13.3 Tabellengestaltung

#### 13.3.1 Einsatz der Tabulatoren

Tabulatoren sind bei der Tabellengestaltung sehr wichtig, da vor allem bei Einsatz von Proportionalschrift eine exakte Positionierung sonst nicht möglich wäre.

Fontmaster 128 kennt zwei Tabulatorarten, einfache, die als  $\Rightarrow$ TA mit eine Zahl dahinter in den Text eingefügt werden und zehn automatische, die als  $\Rightarrow$ AT1 und  $\Rightarrow$ AT2 festgelegt werden, z.B. in der Überschrift und mit  $\Rightarrow$ T#1 und  $\Rightarrow$ T#2 im laufenden Text dann ausgeführt werden.

#### 13.3.2 Das Tabellenlayout

Das Layout einer Tabelle sollte immer auf Übersicht ausgelegt sein, d.h. man sollte die Informationen nicht mit aller Gewalt in viel zu enge Spalten quetschen. Vergessen Sie nicht, daß man diese Tabelle später auch lesen können soll.

Hier ein Beispiel: **Anzahl der Tierarten**

Im einzelnen gibt es :

	insgesamt	in Deutschland
Kriecht tierarten	5 500	12
Lurcharten	2 800	19
Fischarten	20 000	198
Vogelarten	28 500	400
Säugetierarten	2 500	121
Wirbeltiere zus.	59 300	750

Beachten Sie bitte, daß Zeilen nicht mit einem Tabulator beginnen dürfen (mindestens ein Space am Anfang) und daß innerhalb der Begrenzungszeichen (→ ←) eines Tabulators kein Space vorkommen darf.

## 13.4 Graphikimport

### 13.4.1 Graphikformate

Fontmaster kann mit dem Graphikkonverter verschiedene Graphikformate konvergieren. Gute Ergebnisse lassen sich hier mit Graphiken im Hardcopy- bzw. Highresolutionformat erzielen.

Wenn es sich um bemaßte technische Graphiken handelt sollten Sie im Graphikprogramm selbst schon die Skalierung festlegen und diese mitimportieren, da sich eine leichte horizontale Verzerrung nie ganz vermeiden läßt. Das Problem der Verzerrung tritt vor allem dann auf, wenn das Graphikprogramm nur für einfache Graphikdichte (640 Punkte pro Linie) ausgelegt ist.

### 13.4.2 Kompatible Programme

Wir haben einige gängige Programme mit Fontmaster getestet: STOP PRESS von AMS, Giga CAD und Hi-Eddi von Markt und Technik und Profi Painter von Data Becker. Diese Auswahl ist nicht als Wertung gedacht. Es gibt sicher noch einige mehr, die ebenfalls verträglich sind, aber der erschöpfende Test von allen würde den Rahmen dieses Manuals leicht sprengen.

### 13.4.3 Beispiele

#### 13.4.3.1 STOP PRESS

STOP PRESS verwaltet zwei Graphikformate: Pages(Seiten) und Cutouts(Ausschnitte fürs Archiv). Diese Cutouts lassen sich mit einem Utility von STOP PRESS ins Highresolutionformat umsetzen und mit Fontmaster verarbeiten.



Graphiken können auch von Text umgeben sein:

#### Ferien im Burghotel

Übernachtung	15,--
Übern./Fr.	25,--
Halbpension	35,--
Vollpension	45,--





Graphiken können auch von beiden Seiten von Text umgeben sein.

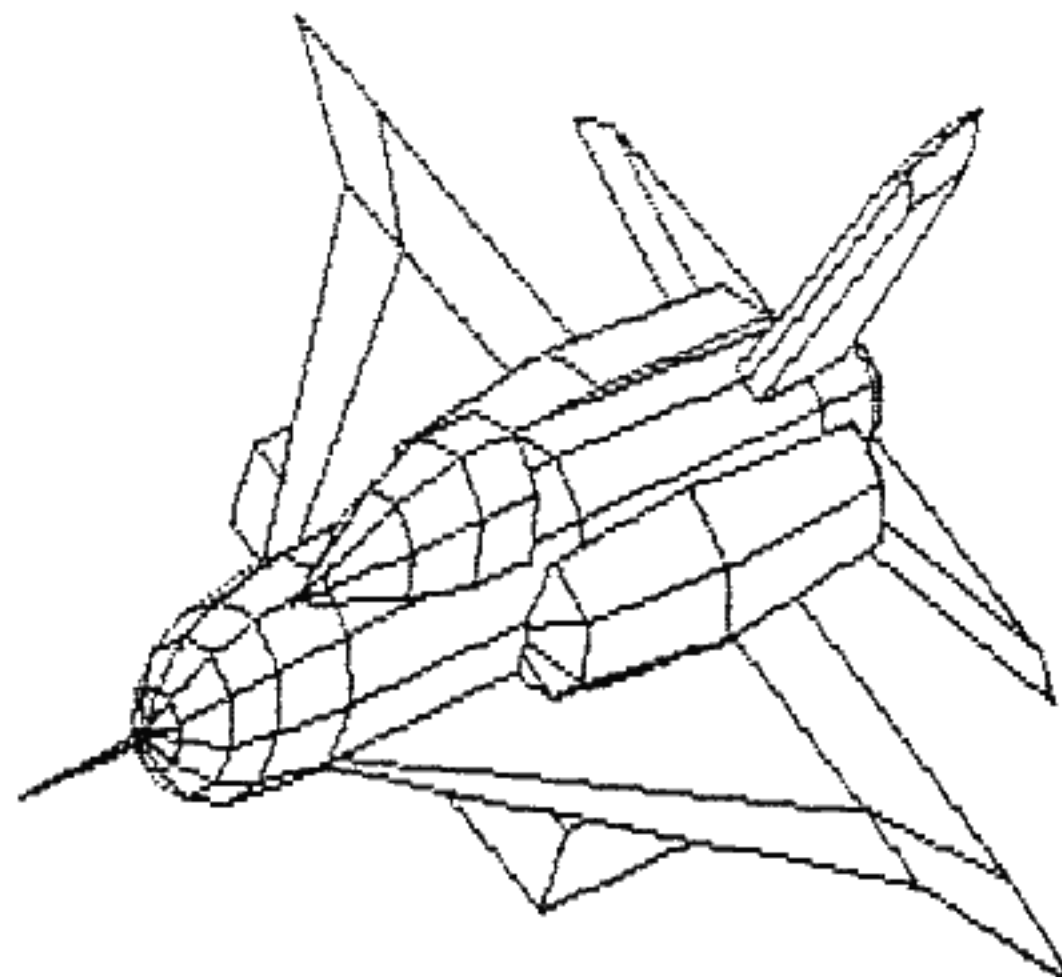
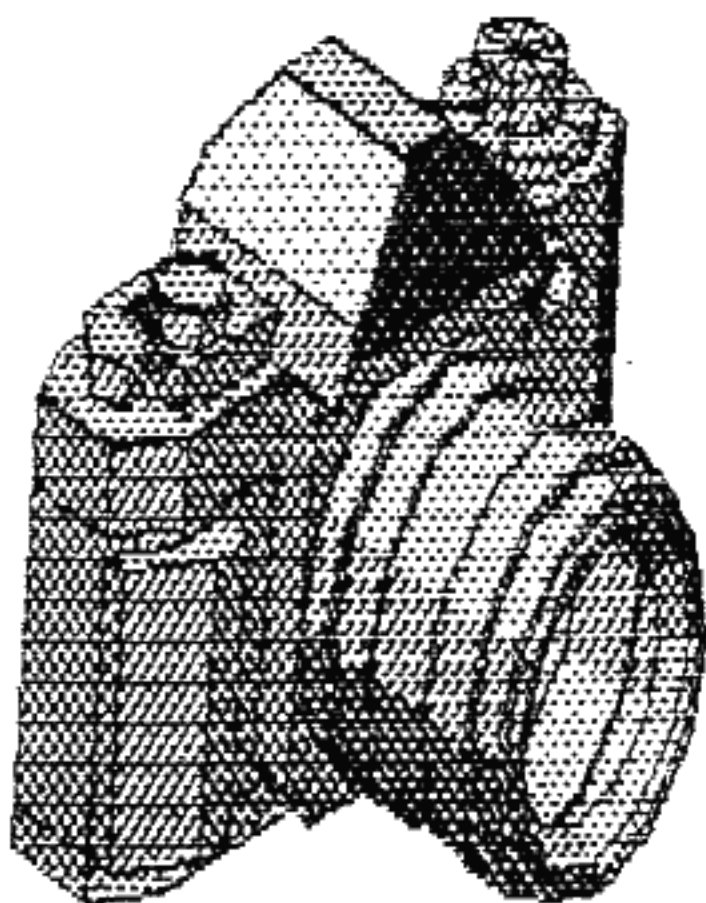
Tabulatoren können während der Graphikausgabe nicht benutzt werden. Entweder werden sie ignoriert oder sie führen zu Fehlermeldungen. Falls Sie trotzdem welche brauchen, um wie im obigen Beispiel die Preise zu tabulieren, müssen Sie Text und Graphik per Spaltendruckfunktion als zwei unabhängige Einheiten ausgeben lassen.

Graphiken unmittelbar nebeneinander ist auch nur über die Spaltendruckfunktion des Fontmaster möglich. Ideal sind hier Drucker, die sich automatisch positionieren:



#### 13.4.3.2 Giga CAD

Auch Giga CAD kann Graphiken im High-Res-Format abspeichern. Giga CAD bietet unter anderem den Vorteil, Graphiken in verschiedenen Darstellungsformen erzeugen zu können: Drahtmodell, schattiert, Fluchtpunktdarstellung und Hiddenlinemodus. Dadurch eignet es sich sehr gut zum Illustrieren technischer Beschreibungen. Hier einige Beispiele:

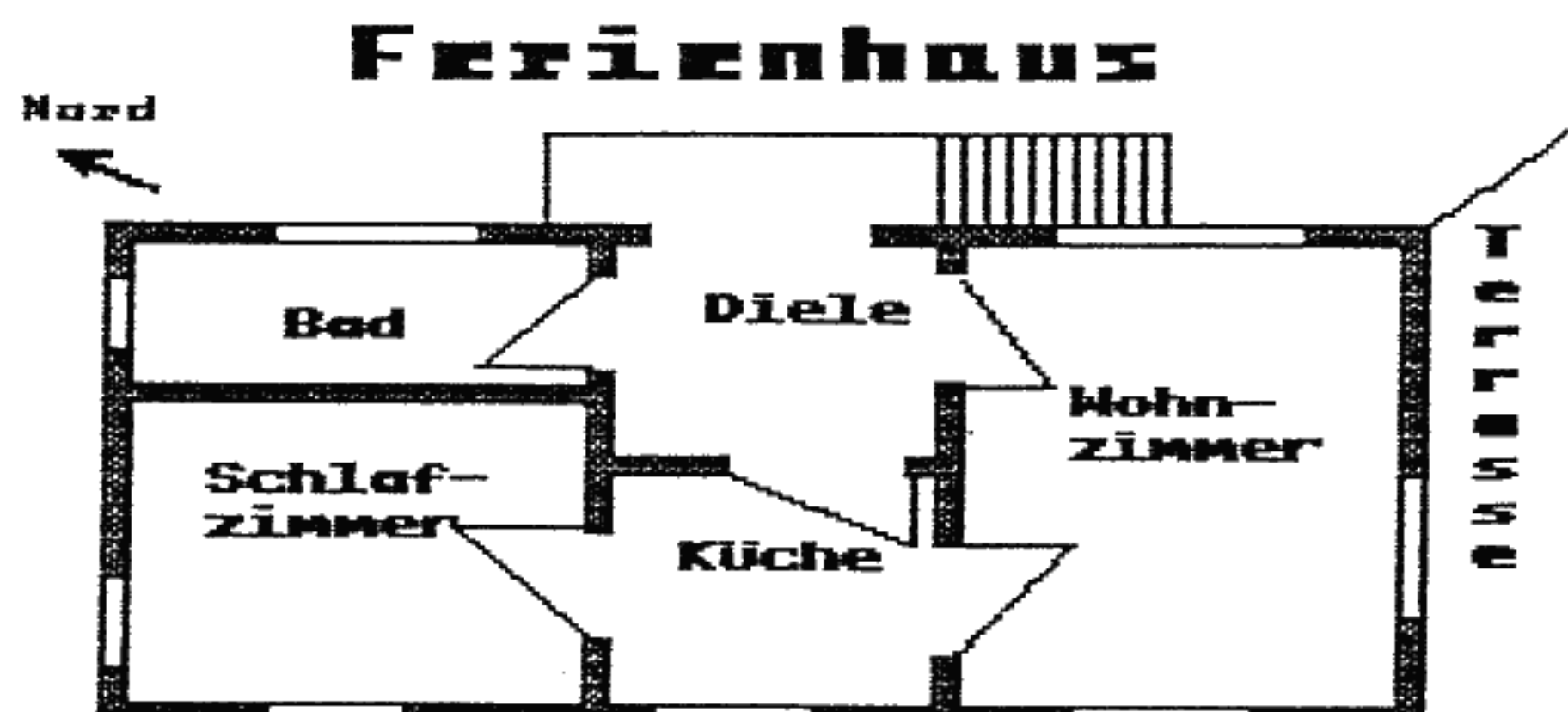


### 13.4.3.3 Profi Painter

Last but not least Profi Painter von Data Becker. Wir hatten nur die 64er Version zum Testen, doch die Ergebnisse sind ebenfalls sehr beachtlich. Hier zwei sehr unterschiedliche Beispiele:



Beide Graphiken wurden im doppelbreiten Modus ausgedruckt, da das Format nur 640 Punkte Breite aufwies, was beim Konvertieren zu eng geworden wäre.



<p style="text-align: center;">ANHANG A:</p> <p style="text-align: center;">Fehler beseitigen</p>
---

Symptome	Ursache/Beseitigung
System-Menü erscheint nicht	a) In 128 Modus gehen b) Booten von der Programmdiskette c) Verbindungskabel prüfen
Text kann nicht gedruckt werden	a) Codeschlüssel nicht eingesteckt
es erscheint nichts auf dem Drucker	a) Falscher Drucker in der Systemanpassung b) Drucker aus oder Off-line c) Drucker nicht angeschlossen d) Interface nicht angeschlossen
Seltsame Symbole werden gedruckt	a) Drucker-Dipschalter falsch gesetzt b) Interfaceschalter falsch c) Falscher Drucker in der Systemanpassung
Ausdruck verzerrt	a) Dipschalterstellungen falsch b) Falscher Drucker in der Systemanpassung
Text falsch verteilt	a) Formatierer falsch gesetzt b) Falscher Drucker in der Systemanpassung
Drucker läuft nach Abbruch weiter	a) Speicher im Drucker leert sich
Einige Texteffekte erscheinen nicht	a) Drucker kann die Effekte nicht b) Falscher Drucker in der Systemanpassung
Bildschirmfarbe ändert sich	a) Schutzschaltung arbeitet - Cursortaste drücken
Groß-/Kleinschreibung vertauscht	a) Falscher Drucker <i>oder</i> b) Falsches Interface in der Systemanpassung
Doppelt hohe Zeichen stimmen nicht	a) Falscher Drucker in der Systemanpassung
Text oder Anpassung kann nicht auf Diskette gespeichert werden	a) Codeschlüssel fehlt b) Laufwerk nicht eingeschaltet c) Diskette nicht formatiert d) Diskette beschädigt
Kein Bild	a) Rückkehr von der Bildschirm- ausgabe - Programmdiskette einlegen

## ANHANG B

### Fontmaster Meldungen

"Name" Zeichensatz nicht gefunden - Der Bildschirmzeichensatz befindet sich nicht auf der Diskette.

"Name" Font nicht gefunden - Der Drucker-Font ist nicht da

"Name" ist keine Fontmaster Textdatei - die Textdatei ist zwar vorhanden, das Format stimmt aber nicht. Lesen Sie dazu auch Kapitel 12 über den Texttranslator.

Abbruch mit "j", sonst Fortsetzung - Diese Nachricht erscheint, wenn ein Ausdruck mit **Run/Stop** unterbrochen werden soll. Wenn Sie sicher sind, abbrechen zu wollen, drücken Sie "j".

Alle Speicher belegt - Fontmaster kann den Fontspeicher nicht automatisch vergeben, da keine mehr frei ist. Um einen zu überschreiben, müssen Sie die Nummer eingeben.

Angehalten - Diese Nachricht erscheint, wenn Sie beim Drucken den "HA" Formatierer verwenden. Drücken Sie eine beliebige Taste um den Druck fortzusetzen.

Block zu groß - Beim Verschieben oder Kopieren eines Blockes reicht der Speicherplatz nicht.

Bitte Softkey einstecken - Ohne den Codekey im Kassettenport kann Fontmaster 128 nicht betrieben werden.

Datei existiert schon. Überschreiben? - Eine Datei auf der Diskette hat denselben Namen, wie die die Sie gerade sichern wollen. Wenn Sie "j" drücken wird die alte überschrieben, andernfalls wird nicht gesichert.

Dateiname? - Fontmaster benötigt hier den Dateinamen, mit dem er arbeiten soll.

Drucker I/O Fehler - Es ist während des Druckes ein Übermittlungsfehler aufgetreten. Prüfen Sie Ihr Interface und alle Verbindungen.

Ersetzen? - Wollen Sie den Textteil, auf den der Cursor zeigt durch den Austauschtext ersetzen?

Ersetzen durch? - Geben Sie hier den Austauschtext ein.

Erst ein Blockende markieren - Bevor Sie einen Blockbefehl ausführen können müssen Sie das eine Ende des Blockes mit **Ctrl** markieren.

Es ist nichts zum Einfügen da - Es steht kein Text im Textblockzwischenpeicher, der eingefügt werden könnte.

Falsche Fußnote - Die Fußleiste passt nicht in die Seitenformattierung

Fontspeicher ist leer - beim Drucken haben Sie einen Fontspeicher angegeben, der keinen Font enthält. Der Cursor zeigt auf die Fehlerstelle.

Fragen vor Ersetzen? - Das Kommando zum Suchen/Ersetzen will wissen, ob es bei jedem Auftauchen des Suchtextes fragen soll, ob er durch den Austauschtext ersetzt werden soll.

Fremdsprache? - Soll der Zeichensatz, den Sie laden als erster oder zweiter (= Fremdsprachenzeichensatz) behandelt werden? Lesen Sie dazu auch unter Fremdsprachen nach.



Groß-/Klein(U/L)? - Umsetzen eines kompletten Textblockes auf Groß(U)- oder Klein(L)-schrift.

Kann Graphik nicht finden - Die Graphik, die im Formatierer steht, ist nicht auf der Diskette

Kann nicht anzeigen - Sie wollten eine Bildschirmausgabe aufrufen, während die Ausgabe noch im Dot-Matrix-Modus steht.

Keine Tabs gesetzt - Die Tab - Taste wurde gedrückt aber es sind keine Tabulatoren rechts vom Cursor mehr gesetzt.

Laufwerk antwortet nicht - Allgemeiner Fehler am Diskettenlaufwerk.

Papier einlegen - Wenn Sie den SS Formatierer benutzen, erscheint diese Meldung am Blattende. Spannen Sie das nächste Blatt ein und drücken Sie eine beliebige Taste.

Papier zur Perforation zurückdrehen - Wenn Ihr Drucker das Papier nicht selbst zurücktransportieren kann, erscheint diese Meldung während des Spaltendruckes beim Spaltenwechsel. Drehen Sie das Papier dann von Hand zurück zur letzten Perforation. Warten Sie damit immer, bis der Drucker angehalten hat und auch sein Speicher leer ist.

Prüfe Fonts ... Alle benötigten Fonts werden geladen.

SEQ Datei "*Name*" nicht vorhanden - Die sequentielle Datei, die Sie als Variablendatei angegeben haben existiert nicht.

Sind Sie sicher (J/N)? - Allgemeine Sicherheitsabfrage. Wenn Fontmaster weitermachen soll, geben Sie "j" ein.

Speicher Nummer? - In welchen Speicher (1-9) soll der Font geladen werden.

Speicherüberlauf - Dieser Fehler kann auftauchen, wenn zu viele Zeichen in eine Zeile gedruckt werden sollen. Er tritt meist auf, wenn das Abschnittendezeichen (↓) vergessen wird.

Speicher voll - Der Textspeicher ist voll oder der Befehl den Sie gerade ausführen lassen wollen benötigt zuviel Arbeitsspeicher. Hier hilft nur Textkürzen.

Suche beendet - Die Befehle Suchen bzw. Suchen/Ersetzen haben das Textende erreicht, ohne den Suchtext noch einmal zu finden.

Suchen nach? - Suchtext eingeben.

(super) - wird angezeigt, wenn ein Superfont geladen wird.

Tabulator Interval? - Wie groß soll der Abstand der Tabulatoren sein?

Text Datei "*Name*" nicht gefunden - Die Textdatei "*Name*" ist nicht vorhanden.

Text im Speicher geht verloren - In Ordnung (J/N)? - Der Befehl, den Sie ausführen wollen, bewirkt, daß der Arbeitsspeicher gelöscht wird. Wenn Sie dies tun wollen, drücken Sie "j", sonst eine beliebige andere Taste. Diese Meldung wird nur ausgegeben, wenn der Arbeitsspeicherinhalt nach dem Laden verändert wurde.

Text im Zwischenspeicher geht verloren - in Ordnung (J/N)? - Beim Laden von Fonts wird der Textblockzwischenpeicher gelöscht. Laden Sie Fonts erst, wenn Sie auf diesen Speicherinhalt verzichten können.

Unbekannter Formatierer - Ein Formatierer (normalerweise nach einem "→") hat falsche Parameter oder existiert in dieser Form nicht.

**Ungültiger Wert** - Der Wert, den Sie an einen Formatierer angehängt haben, kann nicht akzeptiert werden. Der Cursor zeigt hier auf den falschen Wert.

**Variablendatei?** - Falls Sie einen Serienbrief schreiben wollen, geben Sie den Namen der Variablendatei hier ein.

**Vergleichsfehler** - Die Diskettendatei, die Sie probelesen lassen, stimmt nicht mit dem Arbeitsspeicherinhalt überein.

**Vergleich i.O.** - Die Diskettendatei, die Sie mit dem Arbeitsspeicher verglichen haben hat den selben Inhalt.

**Verzeichnisfehler** - Fontmaster kann das Inhaltsverzeichnis nicht lesen.

**Vorgang abgebrochen** - Die Drucker- oder Bildschirmausgabe oder eine sonstige Funktion wurde unterbrochen, bevor sie beendet war.

**Was?** - Sie haben eine unmögliche Fontspeichernummer angegeben.

**Wort passt nicht** - Beim Ausdruck passt ein Wort nicht in den dafür vorgesehenen Platz. Der Cursor zeigt auf das entsprechende Wort. Dieser Fehler kann u.a. durch Randeinstellungen und Graphikeinbindungen auftreten.

**Zeichensätze laden?** - Wollen Sie die Zeichensätze, mit denen der Text gesichert wurde gleich laden lassen?

**Zeile wird unleserlich** - Eine Zeile wird durch den Blocksatz so gedehnt, daß Sie unlesbar wird. Der Cursor steht in der bewußten Zeile. Trennen Sie Worte oder ändern Sie den Text so, daß mehr Worte in diese Zeile kommen.

**Zuwenig Speicher für Kopie** - Löschen Sie einige Fonts - Der Speicherplatz reicht nicht, um den Block zu kopieren oder zu verschieben. Verkleinern Sie entweder den Block oder löschen Sie einige Fonts aus dem Speicher.

Jede andere Fehlermeldung kommt normalerweise vom Diskettenlaufwerk. Lesen Sie dazu im Anhang C nach.

## ANHANG C

### Diskettenfehlermeldungen

Hier finden Sie die Fehlermeldungen, die Fontmaster bei einer Fehlfunktion des Diskettenlaufwerks ausgibt.

**Read error** - Lesefehler

**Write error** - Schreibfehler, Diskette defekt. Versuchen Sie eine andere.

**Write protect on** - Sie versuchen auf eine Diskette zu schreiben, bei der der Schreibschutz gesetzt ist.

**File not found** - Die angegebene Datei kann auf der Diskette nicht gefunden werden.

**Disk full** - Die Diskette wurde voll, bevor die gesamte Textdatei gesichert war. Sichern Sie noch einmal auf einer Diskette mit mehr Platz.

**Drive not ready** - Entweder ist die Laufwerksklappe offen, oder keine Diskette eingelegt oder das Laufwerk ist nicht eingeschaltet.

**Syntax error** - Der Befehl, den Sie mit ">" direkt an das Laufwerk senden wollten, ist nicht möglich.

## ANHANG D

### Diskettenlaufwerksbefehle

Hier sind einige Diskettenbefehle, die Sie direkt an das Laufwerk senden können.

**FORMAT** >n0:Diskettenname,id

Mit diesem Kommando wird die Diskette im Laufwerk formatiert, d.h. gelöscht und neu aufbereitet. "Diskettenname" ist der Name, den Sie der Diskette geben wollen und "id" eine beliebige zwei Zeichen lange Kennung. Diese Kommando kann nicht mehr rückgängig gemacht werden.

**VALIDATE** >v0

Mit diesem Kommando wird der Inhalt der Diskette logisch gesäubert. Ungültige Einträge und relative Dateien (REL-Dateien, von Fontmaster nicht benutzt) werden dabei gelöscht.

**INITIALIZE** >i0

Dieses Kommando wird sehr selten benutzt. Man kann es einsetzen, um die Diskette am Drehen zu halten, wenn der Lesekopf gereinigt wird. Manchmal hilft es auch, Lesefehler zu beheben.



## ANHANG E

### Angepasste System-Dateien

#### E.1 Was ist eine System-Datei?

Eine Systemdatei beinhaltet Informationen über Ihr Computersystem, die die einzelnen Teile von Fontmaster benutzen können. Die Informationen in der System-Datei legen die Bildschirmfarben fest und steuern Drucker und Interface.

#### E.2 Wie erstellt man eine System-Datei?

Eine System-Datei wird mit dem Programm Systemanpassung des Hauptmenüs erstellt. Lesen Sie dazu auch Kapitel 2.1. Dort können Sie aus einer größeren Anzahl Drucker und Interface Ihre Modelle aussuchen und einstellen. Sollten Sie sie nicht finden, müssen Sie die System-Datei selbst anpassen.

#### E.3 Wie passt man eine System-Datei an ?

Wenn eine Systemanpassung normal verläuft, werden aus den angebotenen Daten die passenden in eine temporäre System-Datei im Arbeitsspeicher geschrieben, die über die Funktion "Anpassung abspeichern" dann fest im System verankert werden kann. Wenn die von Ihnen verwendeten Geräte nicht dabei sind, müssen Sie alle Daten selbst eintippen. Dies geschieht im Systemanpassungsprogramm mit der "Feinanpassung"-Funktion. Stellen Sie den Pfeil auf diese Funktion und drücken Sie Return. Anschließend wird der Bildschirm gelöscht und Sie sehen die erste aus einer Menge von Fragen :

Interface Geräte # : 4  
Wieviel Werte (1)?

Dies ist -mit ganz wenigen Ausnahmen- die generelle Form jeder Frage, die gestellt werden. Im ersten Teil wird erklärt, was damit eingestellt werden kann, und was gerade eingestellt ist und im zweiten Teil, wieviele Codezahlen maximal dafür vorgesehen sind. An diesem Punkt können Sie die ☐ -Taste drücken um diese Frage zu übergehen, oder die Anzahl der Codes, die Sie eingeben möchten, und dann die Codes selbst. Die Anzahl darf das Limit nicht übersteigen. Falls Ihr Drucker die gefragte Funktion nicht kann, geben Sie für die Anzahl der Codes bitte eine "0" ein.

Wenn Sie die Codes ändern, wird jeder einzelne mit einem "?" abgefragt. Gegen Sie jedesmal den Dezimalwert und Return ein. Einige Fragen werden mit "ja" oder "nein" beantwortet. Geben Sie bei diesen "0" für "nein" und "255" für "ja" ein.

Sie können von jeder beliebigen Frage aus mit ☐ zurück zur ersten kommen. Nach der letzten Frage kommen Sie automatisch zurück zum Anpassungs-Bildschirm. Sie werden nun unter dem Druckernamen das Wort "angepasst" finden. Dies dient zur Gedächtnisstütze, daß an den Daten geändert wurde.

Bitte Vorsicht : Falls Sie den Pfeil zu "Drucker" bewegen, und dort mit "+" oder "-" etwas verstellen, werden Ihre Feineinstellungen wieder gelöscht.

Nun suchen Sie die Manuale für Drucker und Interface heraus und geben Ihre System-Werte ein.

#### E.4 Die einzelnen System-Fragen

**Interface Geräte #** - Geben Sie hier die Gerätenummer an, die Ihr Interface benutzt. Normalerweise ist das 4 oder 5. Wenn Ihr Drucker ohne Interface angeschlossen wird, verwenden Sie 4.

**Sekundäradresse** - Die meisten Interfaces erkennen eine Sekundäradresse - eine Zahl, die außer der Gerätenummer noch angegeben wird und die die Datenübertragung zum Drucker steuert. Meistens wird 5 benutzt. Wenn Ihr Interface keine braucht, geben Sie 255 ein.

**Anschluß** - Wählen Sie hiermit den hardwareseitigen Druckeranschluß aus. Mit 0 werden die zu druckenden Daten an den seriellen Anschluß gesendet, mit 1 zum parallelen Kabel am Userport.

**Druckertreibermodul** - 0 = 8-Bit-Grafik  
1 = 7-Bit-Grafik  
2 = Spezialformat einiger Okis  
3 = 24-Nadeldrucker  
4 = Laserline

**Wagenrücklauf** - Normalerweise 13. Geben Sie hier den Code ein, mit dem der Druckkopf nach links bewegt wird, ohne das Papier vorzuschieben.

**Zeilenvorschub** - Normalerweise 10.

**Wagenbreite (Zeichen)** - Geben Sie hier die Breite Ihres Druckers in Buchstaben (80 oder 132) ein.

**Druckerreset, Druckerreset (mehr)** - Sie können zweimal sechs Codes eingeben, die an den Drucker gesendet werden, bevor ein neues Dokument gedruckt wird.

**Einfache Dichte Start** - Geben Sie hier ein, mit welchem Code Ihr Drucker den einfachen Graphikmodus (60 Punkte pro Zoll) einschaltet.

**Doppelte Dichte Start** - Hiermit wird die doppelte Graphikauflösung (120 Punkte/Zoll) gestartet.

**Vierfache Dichte Start** - Hier bitte den Code für die vierfache Graphikauflösung (240 Punkte/Zoll) eingeben.

**Graphik Ende** - Falls Ihr Drucker einen Code braucht, um den Graphikmodus abzuschalten, geben Sie ihn hier ein.

**Graphikwertekodierung** - Je nach Drucker muß nach dem Umschalten auf Graphikmodus angegeben werden, wieviele Graphikspalten ausgegeben werden. Dies kann auf verschiedene Weisen geschehen :

Code Nummer	Format
0	Keine Spaltenzahl senden
1	keine Zahlen, alle Graphikbytes werden verdreifacht (für 24-Nadler)
2	Nummer im lo-byte, hi-yte Format senden (Nummer = lo + hi * 256)
3	3 ASCII Zeichen senden ("002")
4	4 ASCII Zeichen senden ("0002")
5	Nummer als hi-byte, lo-byte senden (Nummer = hi * 256 + lo)

- Spezial sek. Adr. ("gleiche" is 128)** - Die Sekundäradresse für Text wurde schon gesetzt, aber einige Drucker benötigen eine weitere für Zeilenvorschubänderungen. Hier wird die Sekundäradresse eingegeben, mit der angepasste Zeilenvorschübe ausgeführt werden. Wenn Ihr Drucker dieses Signal nicht braucht, geben Sie bitte 128 ein.
- Zeilenvorschublänge setzen** - Geben Sie hier die Codes ein, um auf Ihrem Drucker einen Zeilenvorschub  $n$  einzustellen. Hier werden alle Codes eingegeben, die vor dem  $n$  stehen müssen.
- Zeilenvorschub ausführen** - Geben Sie hier alle Codes ein, um einmal einen Zeilenvorschub der Länge  $n$  zu machen. Geben Sie hier alle Codes ein, die dabei vor dem  $n$  stehen.
- Rückwärtstransportlänge setzen** - Geben Sie hier die Codes ein, um auf Ihrem Drucker einen Rückwärtstransport der Länge  $n$  einzustellen. Hier werden alle Codes eingegeben, die vor dem  $n$  stehen müssen.
- Bei manchen Drucker-/Interfacekombinationen arbeitet diese Funktion nicht richtig. Sie läßt sich dann aber meist durch "Rücktransport zum Seitenanfang" ersetzen.
- Rückwärtstransport ausführen** - Geben Sie hier alle Codes ein, um einmal einen Rücktransport der Länge  $n$  zu machen. Geben Sie hier alle Codes ein, die dabei vor dem  $n$  stehen.
- Graphikzeilenschaltung, Graphikzeilenschaltung (mehr)** - Sie können hier insgesamt 12 Codes eingegeben, um einen Graphikzeilenvorschub machen zu lassen. Bei diesem Zeilenvorschub werden zwei Zeilen von Bit-Graphiken ohne Zwischenraum gemacht. Geben Sie hier alle Codes ein.
- Zeilenendezeichen** - Wenn der Zeilenvorschub geändert wird, dann normalerweise in diesem Format : *Codesequenz, Wert*. Manche Drucker benötigen allerdings *Codesequenz, Wert, Code*. Geben Sie diesen zusätzlichen Code hier ein.
- Zeilenschaltungswertecodierung** - Im Graphikmodus können auch die Zeilenschaltungen unterschiedlich codiert sein. Bei Angabe von 0 wird die Größe der Zeilenschaltung als ein Wert gesendet, bei anderen Angaben als Gruppe von ASCII dieser Länge, d.h. bei 2 in der Form "01", bei 3 als "001" usw.
- # Schritte pro Zoll** - Geben Sie die Anzahl der Einzelschaltungen ein der die Zeilenschaltungslänge zugrunde liegt. Normalerweise entspricht diese Angabe der vertikalen Dichte von Punkten pro Zoll (216, 144, 180, 72).
- # Schritte in 1/6 inch** - Dividieren Sie die vorhergehende Eingabe durch 6.
- # Schritte in graphischer Zeilenschaltung-** Geben Sie hier die Anzahl der Einzelschübe für "Graphikzeilenschaltung" ein.
- Horiz. Punkte in 1 Zeichen (vierfache Dichte)** - Rechnen die höchste Graphikdichte, die Ihr Drucker kann auf Vierfachdichte um und berechnen Sie daraus die Punktzahl pro Zeichen (bei 10 Zeichen/Zoll). Tragen Sie diesen Wert hier ein.
- # Punkte bei Vierfachdichte zwischen den Zeichen (Pica)** - Diese Zahl ist für die meisten Drucker 6. Technisch gesehen sollte es der Wert sein, der sich ergibt, wenn Sie von der vorherigen Eingabe 18 abziehen.
- Zeilenvorschub abschalten beim Graphiken ?** - Diese Option wird z.Z. nur von zwei Druckern benutzt. Geben Sie 0 für "nein" und 255 für "ja" ein. Falls gesetzt, wird der Zeilenvorschub während der Graphikausgabe auf 0 gesetzt.



Zeilenschaltung anpassen möglich - Falls Sie entweder bei "Zeilenvorschublänge setzen" oder bei "Zeilenvorschub ausführen" etwas gültiges eingegeben haben, geben Sie hier 255 ein, sonst 0.

Umschaltung auf Normvorschub benutzen? - Geben Sie 255 ein, falls Ihr Drucker einen extra Code nach dem Zeilenvorschub braucht, sonst 0.

Drucker hat autom. Vorschub? - Geben Sie 255 ein, falls sich der automatische Zeilenvorschub Ihres Druckers in keinster Weise abstellen läßt, sonst 0.

Bei einigen Druckern läßt sich der Zeilenvorschub zwischen den zwei Durchgängen pro Zeile nur hiermit abschalten. Wenn er nicht abgeschaltet ist, wird statt einer Schönschriftzeile zwei Halbzeilen ausgegeben.

Nur 99 Schritte bei Zeilenvorschub möglich? - Manche Drucker können Zeilenvorschübe über 99 nicht verarbeiten. Falls das auch bei Ihrem der Fall ist, geben Sie hier 255 ein, dann werden lange Vorschübe in mehrere kürzere aufgeteilt.

Bit 7 bei allen Graphiken setzen? - Falls Sie Druckertreiber 1 verwenden (siehe Anfang dieses Kapitels), geben Sie hier 255 ein, sonst 0.

Bit 7 unten? - Hier geht es um die Orientierung des Druckkopfes, nämlich, ob Bit 7 der Graphikspalte oben oder unten ausgegeben wird :

• 128	• 1
• 64	• 2
• 32	• 4
• 16	• 8
• 8	• 16
• 4	• 32
• 2	• 64
• 1	• 128

Geben Sie "0" ein.


Geben Sie "255" ein.


Nur 7-Bit-Graphiken? - Geben Sie 0 ein, falls Ihr Drucker Graphiken mit allen 8 Bits ausgeben kann, sonst 255. bei 255 sollten Sie Druckertreiber 1 gewählt haben.


Standard ASCII? - Falls Ihr Drucker mit Standard ASCII arbeitet geben Sie hier 255 ein. Wenn Sie hier 0 eingeben, wird Commodore ASCII (PETSCII) verwendet.

#### E.4.1 Werte nur für Dot-Matrix-Modus


Druckerreset - Zurückversetzen des Druckers in den Einschaltzustand. Meist 27 64.

Elite Dichte - Code für Eliteschrift (12 CPI). Dieser Code arbeitet mit dem  Formatierer.


Pica Dichte - Umschalten auf Picaschrift (10 CPI). Arbeitet mit dem  Formatierer.


Schmal ein - Verdichten einschalten.  Formatierer.

Schmal aus - Verdichten abschalten


Breit ein - Breitschrift ein.  Formatierer.

Breit aus - Breitschrift abschalten.

Normalhöhe - Codesequenz für den  Formatierer

Mikrohöhe - Codesequenz für den  Formatierer









Doppelte Höhe - Codesequenz für den  Formatierer

Betont ein - Betonte Schrift zuschalten.  Formatierer

Betont aus - Betonte Schrift abschalten.

Kursiv ein - Kursiv einschalten. Falls Ihr Drucker Kursiv nicht beherrscht, können Sie hier etwas anderes zu- oder



abschalten. Diese Code gehört zum  Formatierer.  
Kursiv aus - Kursiv abschalten.  
NLQ ein - Schönschrift zuschalten.  Formatierer  
NLQ aus - Schönschrift aus.  
hochstellen - Code für Hochstellungen.  Formatierer  
tiefstellen - Code für Tiefstellungen.  Formatierer.  
Hoch/tief aus - Code für Hoch-/Tiefstellungen abschalten.   
Formatierer.  
Unterstreichen ein - Unterstreichen einschalten.  Forma-  
tierer  
Unterstreichen aus- Unterstreichen aus.  
Benutzer 1 .. Benutzer 9 - Sie können hier neun Codesequenzen Ihrer Wahl eingeben. Sie werden den Formatierern  -  
 zugeordnet.

## ANHANG F

### Testausdruck

So sollte der Ausdruck des Selbsttestes in der Systemanpassung aussehen. (Möglicherweise erscheinen, je nach Drucker nicht alle Zeilen). Bei manchen Druckern erscheinen Groß-/Kleinbuchstaben mit allen Sekundäradressen vertauscht, die Wellenlinien dagegen stimmen. Diese Drucker können dann nur im Fontmastermodus, aber nicht im Dot-Matrix-Modus betrieben werden.

This should be UPPER and lower case

The next 2 lines should be the same length

ABCDEFGH



Dual density



Quad density



A- A & B should be 1 inch apart

B-

END OF TEST

## ANHANG G

### Fontmaster 128 Disketteninhalt

Ihre Diskette enthält folgendes :

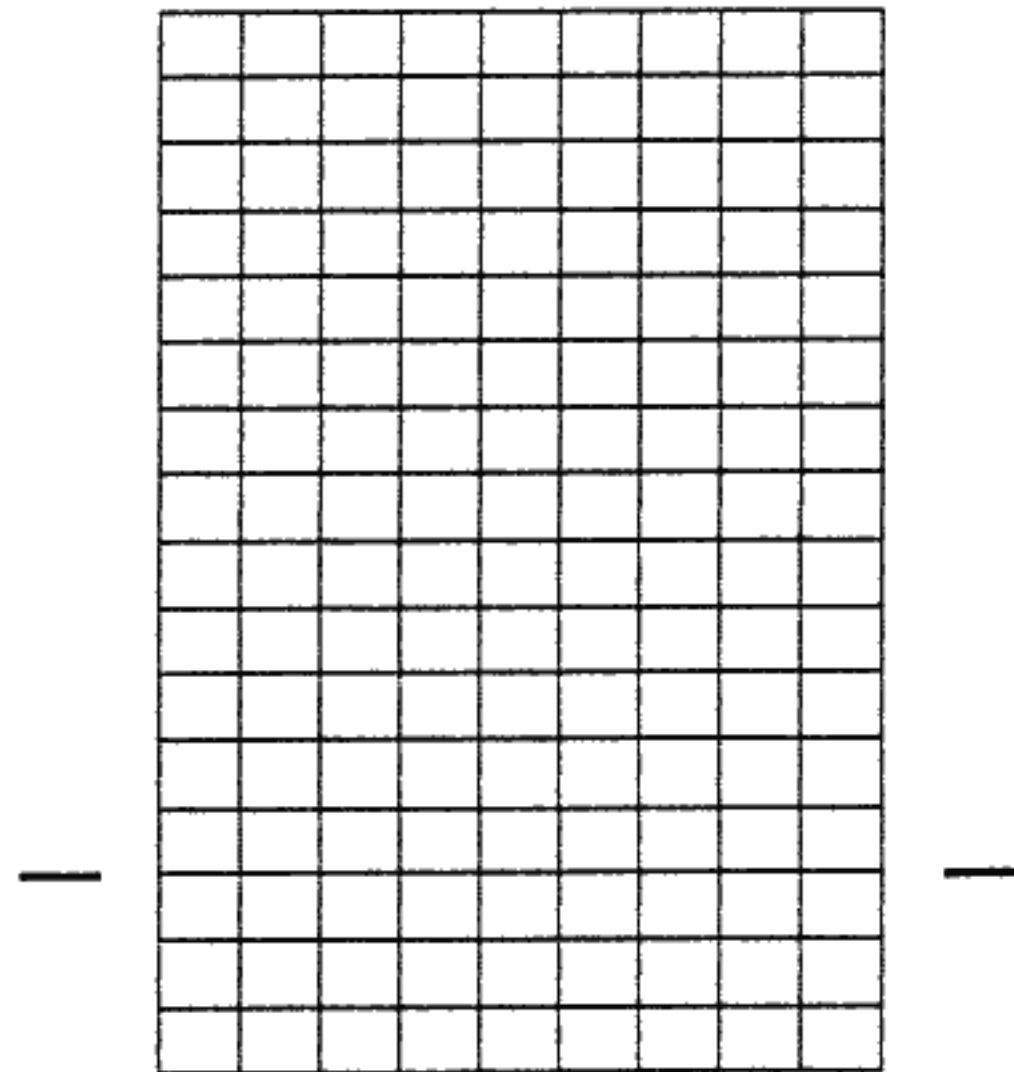
●fm12804	Alle Dateien der Diskette, die mit einem Diamantsymbol starten sind Fontmasterteile.
n/bauhaus	Alle Dateien, die mit "n/" starten sind Normalfonts. Der Name selbst kommt nach dem "/".
s/pierrot	Alle Dateien mit "s/" am Anfang sind Superfonts. Der Name selbst kommt nach dem "/".
v.normal	Alle Dateien, die mit "v." beginnen sind Bildschirmzeichensätze. Der Name kommt nach dem ".".
setup1 setup2	Die beiden Anpassungsdateien.

Alle anderen Dateien sind Textdateien, die die Textverarbeitung laden kann. Beschäftigen sie sich mit diesen Dateien, um etwas Einblick in Fontmaster zu bekommen.

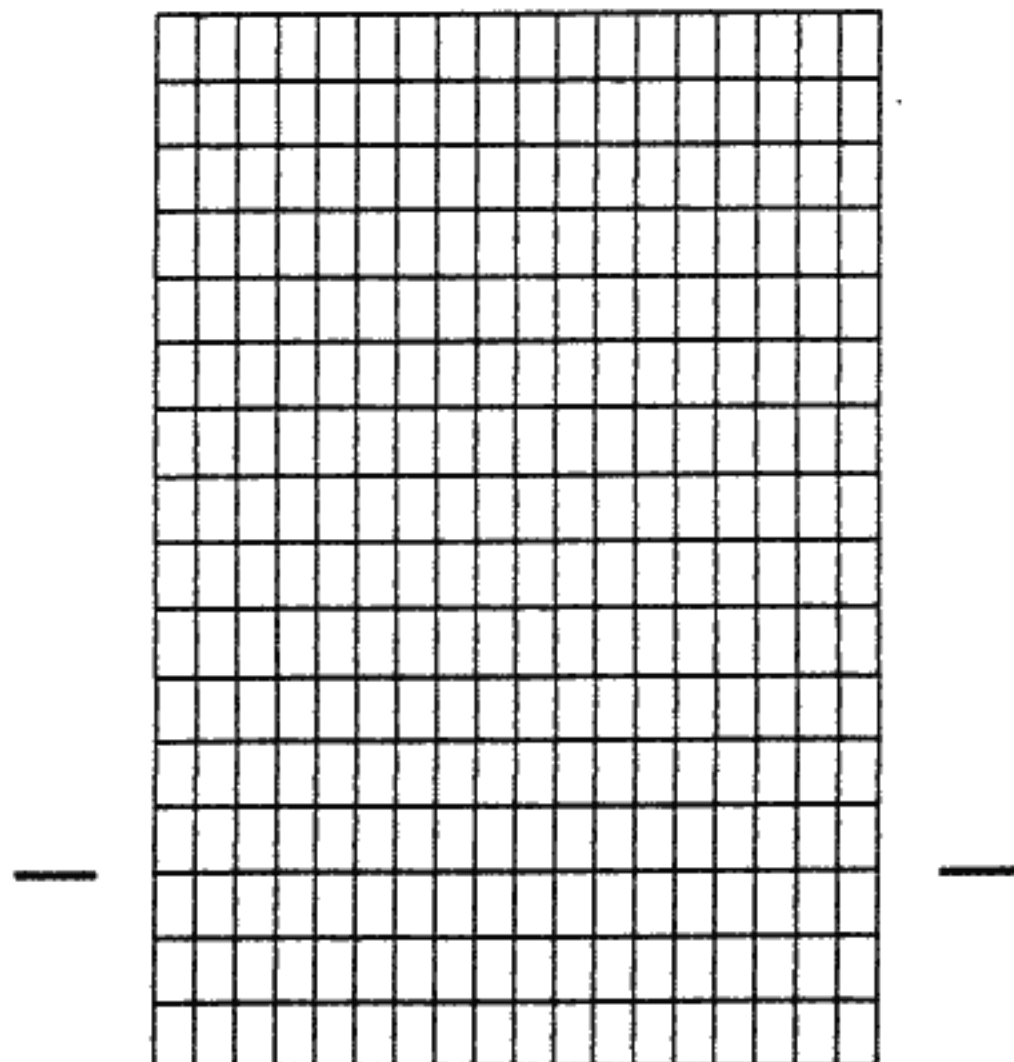
## ANHANG H

### Font Editor Gitter

Falls es Ihnen nicht liegt, direkt am Bildschirm Zeichensätze zu entwickeln, photokopieren Sie die beiden Gitter und benutzen sie für Entwürfe. Die Striche, die die jeweils letzten drei Kästchen abtrennen, sollen die untere Begrenzung der Zeichen setzen. (Damit Platz für Unterlängen bleibt).



Normal-Gitter (9x16)



Super-Gitter (18x16)



## ANHANG I

### Kommandoübersicht

Beachten Sie bitte, daß normalerweise die grauen Prägungen auf den doppelt geprägten Tasten gültig sind.

#### Cursorbewegungen

Bewegen.....	<b>←</b> <b>→</b> <b>↑</b> <b>↓</b>
Textanfang.....	<b>Home</b>
Textende.....	<b>Ctrl</b> <b>b</b>
Seite weiter.....	<b>Ctrl</b> <b>↓</b>
Seite zurück.....	<b>Ctrl</b> <b>↑</b>
Anfang der nächsten Zeile.....	<b>Line-feed</b>
Ein Wort nach links.....	<b>Shift</b> <b>F1</b>
Ein Wort nach rechts.....	<b>F1</b>
Letzter Satz.....	<b>Shift</b> <b>F3</b>
Nächster Satz.....	<b>F3</b>
Letzter Formatierer.....	<b>Shift</b> <b>F5</b>
Nächster Formatierer.....	<b>F5</b>
Letzte Textmodifikation.....	<b>Shift</b> <b>F7</b>
Nächste Textmodifikation.....	<b>F7</b>
Rechter Rand.....	<b>Ctrl</b> <b>,</b>
Linker Rand.....	<b>Ctrl</b> <b>.</b>

#### Editieren

Löschen.....	<b>Del</b>
Schlucken.....	<b>Ctrl</b> <b>g</b>
Zeile löschen.....	<b>Ctrl</b> <b>Del</b>
Einfügen.....	<b>Shift</b> <b>Inst</b>
Zeile einfügen.....	<b>Shift</b> <b>Ctrl</b> <b>Inst</b>
Löschen bis Zeilenende.....	<b>Alt</b> <b>l</b>
Löschen bis Textende.....	<b>Alt</b> <b>e</b>
Text suchen.....	<b>Ctrl</b> <b>f</b>
Suche wiederholen.....	<b>Shift</b> <b>Ctrl</b> <b>f</b>
Suche/ersetzen.....	<b>Ctrl</b> <b>r</b>

#### Block Operationen

Blockanfang/-ende markieren.....	<b>Ctrl</b> <b>m</b>
Löschen und einlagern.....	<b>Ctrl</b> <b>c</b>
Einfügen.....	<b>Ctrl</b> <b>p</b>
Kopieren.....	<b>Ctrl</b> <b>k</b>
Löschen.....	<b>Ctrl</b> <b>e</b>

#### Tabulatoren

Tabulieren.....	<b>Tab</b>
Tabulator setzen.....	<b>Ctrl</b> <b>+</b>
Tabulator löschen.....	<b>Ctrl</b> <b>-</b>
Alle Tabulatoren löschen.....	<b>Shift</b> <b>Ctrl</b> <b>-</b>
Tabulatoren regelmäßig setzen.....	<b>Shift</b> <b>Ctrl</b> <b>+</b>

#### Ausgabe

Drucken.....	<b>Alt</b> <b>p</b>
BildschirmAusgabe.....	<b>Alt</b> <b>v</b>
Schnelle BildschirmAusgabe.....	<b>Alt</b> <b>q</b>

## Umschalter

Einfügen.....	<b>Alt</b> <b>i</b>
Dot-Matrix.....	<b>Alt</b> <b>d</b>
Hilfsbildschirme.....	<b>Help</b>
Rechts-nach-links Editieren.....	<b>Ctrl</b> <b>↵</b>
Zahleneingabe immer links nach rechts....	<b>Shift</b> <b>Ctrl</b> <b>p</b>
Bildschirmschutzschalter.....	<b>Shift</b> <b>Ctrl</b> <b>s</b>

## Makros (Floskeln)


































































Makro 1 definieren.....	<b>Shift</b> <b>Ctrl</b> <b>F1</b>
Makro 2 definieren.....	<b>Shift</b> <b>Ctrl</b> <b>F2</b>
Makro 3 definieren.....	<b>Shift</b> <b>Ctrl</b> <b>F3</b>
Makro 4 definieren.....	<b>Shift</b> <b>Ctrl</b> <b>F4</b>
Ende der Definition.....	<b>Sht</b> <b>Ctrl</b> <b>Rn/St</b>
Makro 1 aufrufen.....	<b>Ctrl</b> <b>F1</b>
Makro 2 aufrufen.....	<b>Ctrl</b> <b>F2</b>
Makro 3 aufrufen.....	<b>Ctrl</b> <b>F3</b>
Makro 4 aufrufen.....	<b>Ctrl</b> <b>F4</b>
⇒IA.....	<b>Shift</b> <b>Tab</b>

## Sonstige

Textverarbeitung beenden.....	<b>Shift</b> <b>Ctrl</b> <b>q</b>
Diskettenbefehlsmenü.....	<b>Ctrl</b> <b>d</b>
Arbeitsspeicherstatus.....	<b>Ctrl</b> <b>?</b>
Umschalten auf Standardzeichensatz.....	<b>G</b> <b>s</b>
Umschalten auf Fremdsprachenzeichensatz..	<b>G</b> <b>f</b>
Wiederholgeschwindigkeit einstellen.....	<b>Shift</b> <b>Ctrl</b> <b>r</b>
Anpassung 1 einstellen.....	<b>Alt</b> <b>1</b>
Anpassung 2 einstellen.....	<b>Alt</b> <b>2</b>
Fontspeicher löschen.....	<b>Shift</b> <b>Ctrl</b> <b>e</b>
Textfarbe ändern.....	<b>Alt</b> <b>t</b>
Bildschirmfarbe ändern.....	<b>Alt</b> <b>s</b>
Cursorfarbe ändern.....	<b>Alt</b> <b>c</b>
Hintergrund der Hilfsbildschirme ändern..	<b>Alt</b> <b>b</b>
Vordergrund der Hilfsbildschirme ändern..	<b>Alt</b> <b>f</b>
Verstecktes Trennungszeichen.....	<b>Alt</b> <b>-</b>
Zeichen Unterstreichen.....	<b>Shift</b> <b>-</b>
Weicher Zwischenraum.....	<b>Space</b>
Fester Zwischenraum.....	<b>Ctrl</b> <b>Space</b>

# ANHANG J

## Übersicht über die Textmodifikationen

Kennzeichen	Tasten	Effekt
	 a	Zwischendichte (11 CPI)
	 b	Betont ein/aus
	 c	Verdichten ein/aus
	 e	Elite (12 CPI)
	 f	Fremdsprachenzeichensatz
	 i	Negativ ein/aus
	 k	geringe Abstände (13 CPI)
	 m	Mikrohöhe
	 n	Normalhöhe
	 o	nächste beiden Zeichen überlagern
	 p	Picaabstand (10 CPI)
	 s	Standard- (US) Zeichensatz
	 t	Doppelt hoch
	 u	Unterstreichen ein/aus
	 w	Zeile mit der nächsten verbinden
	 x	Breitschrift ein/aus
	 /	Kursiv ein/aus
	 	nächstes Zeichen hochsetzen
	 	nächstes Zeichen tiefstellen
	 +	hochstellen an
	 -	tiefstellen an
	  Return	hoch-/tiefstellen aus
	 1	Font im Speicher 1 benutzen
	 2	Font im Speicher 2 benutzen
	 3	Font im Speicher 3 benutzen
	 4	Font im Speicher 4 benutzen
	 5	Font im Speicher 5 benutzen
	 6	Font im Speicher 6 benutzen
	 7	Font im Speicher 7 benutzen
	 8	Font im Speicher 8 benutzen
	 9	Font im Speicher 9 benutzen

## ANHANG K

### Übersicht über die Formatierer

;	Kommentar
AD: <i>Datei</i>	Automatische doppelt breite Grafik
AG: <i>Datei</i>	Automatische Grafik
ATn	Automatischen Tabulator setzen #n(1-10)
BLn	n Leerzeilen machen
BMn	Unteren Rand auf n Zeilen setzen
C#n	Mehrspaltenformatierung n Spalten
CH: <i>Datei</i>	Datei anhängen
CMn	Zeilenvorschub für externe Dateien
CN	Zentrieren abschalten
CO <sub>n,w,d</sub>	Fenster im Text freilassen
CSn	Abstand zwischen Zeichen auf n Mikroabstände setzen
CY	Zentrieren einschalten
DC	Dezimale Seitennummerierung
DI <sub>n,x</sub>	Daten x an Drucker schicken (Sek.Adr. n)
ED	Nächsten Eintrag der Variablendatei schlucken
EL	Linksbündig drucken
EO	Bündig zur Außenseite drucken
ER	Rechtsbündig drucken
EX: <i>Datei</i>	Daten aus <i>Datei</i> drucken
F=Text	Fußnote = Text
FPn	Fußnote n Zeilen unter Text ansetzen
H=Text	Kopfleiste = Text
HAText	Drucken unterbrechen mit Nachricht Text
HLn	Kopfleisten-/Fußzeilen linker Rand
HPn	Kopfleiste n Zeilen oberhalb des Textes setzen
HRn	Kopfleisten-/Fußzeilen rechter Rand
IDn: <i>Datei</i>	Doppeltbreite Graphik in Spalte n setzen
IGN: <i>Datei</i>	Graphik in Spalte n setzen
INn	Abschnittskennzeichnung n Spaces
IN-n	Rückwärtsabschnittskennzeichnung n Spaces
JS	Blocksatz einschalten
LI <sub>n</sub>	Zeilenabstand n Vorschübe
LMn	Linken Rand setzen
LM+n	Linken Rand n Spalten nach rechts setzen
LM-n	Linken Rand n Spalten nach links setzen
LM+0	Original linken Rand setzen
LM+nt	Linken Rand für eine Zeile um n Spalten nach rechts setzen
LM-nt	Linken Rand für eine Zeile um n Spalten nach links setzen
LSn	Zeilenabstand auf n Zeilen/Zoll setzen
MSn	Mehrfachzeilenvorschub auf n setzen
NN	Negative Graphikausgabe abschalten
NO	Flatterrand beim Drucken
NP	Neue Seite
NPn	Neue Seite, falls aktuelle nicht noch n Leerzeilen frei hat
NY	Negative Graphikausgabe
P#n	Seitennummer auf n setzen
PLn	Papierlänger n Zeilen
PN	Proportionalschrift abschalten
PY	Proportionalschrift zuschalten



RMn	Rechten Rand setzen
RM+n	Rechten Rand um n nach rechts schieben
RM-n	Rechten Rand um n nach links schieben
RM+0	Rechten Rand auf normal zurücksetzen
RM+nt	Rechten Rand für eine Zeile um n nach rechts schieben
RM-nt	Rechten Rand für eine Zeile um n nach links schieben
RN	Rechts nach links Ausgabe abschalten
RO	Römische Seitennummerierung
RY	Rechts nach links Ausgabe zuschalten
SON	Hoch-/Tiefstellung auf n Vorschübe einstellen
SS	Einzelblattzufuhr
T#n	Zu automatischem Tabulator n gehen
TAn	Zu Spalte n tabulieren
TMn	Oberen Rand auf n setzen
UL	Kopfleisten und Fußzeilenränder freigeben
UOn	Unterstreichungsabstand auf n Punkte setzen
WW	Blocksatz abschalten
2Ln	Linken Rand der zweiten Spalte setzen
2Rn	Rechten Rand der zweiten Spalte setzen
3Ln	Linken Rand der dritten Spalte setzen
3Rn	Rechten Rand der dritten Spalte setzen
4Ln	Linken Rand der vierten Spalte setzen
4Rn	Rechten Rand der vierten Spalte setzen

# ANHANG L

## Fonts und Übersichten

### Font: misc

!"#\$%&'()\*+,-./0123456789:;<=>?  
 ~~~~~~  
 @ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ[\]^\_`~  
 ~~~~~~  
 'abcdefghijklmnopqrstuvwxyz{|}~  
 ~~~~~~

### Font: math

!"#\$%&'()\*+,-./0123456789:;<=>?  
 ~~~~~~  
 @ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ[\]^\_`~  
 ~~~~~~  
 'abcdefghijklmnopqrstuvwxyz{|}~  
 ~~~~~~

### Font: borders

!"#\$%&'()\*+,-./0123456789:;<=>?  
 ~~~~~~  
 @ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ[\]^\_`~  
 ~~~~~~  
 'abcdefghijklmnopqrstuvwxyz{|}~  
 ~~~~~~

### Font: hebrew

!"#\$%&'()\*+,-./0123456789:;<=>?  
 ~~~~~~  
 @ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ[\]^\_`~  
 ~~~~~~  
 'abcdefghijklmnopqrstuvwxyz{|}~  
 ~~~~~~

### Font: russian

!"#\$%&'()\*+,-./0123456789:;<=>?  
 ~~~~~~  
 @ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ[\]^\_`~  
 ~~~~~~  
 'abcdefghijklmnopqrstuvwxyz{|}~  
 ~~~~~~

### Font: greek

!"#\$%&'()\*+,-./0123456789:;<=>?  
 ~~~~~~  
 @ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ[\]^\_`~  
 ~~~~~~  
 'abcdefghijklmnopqrstuvwxyz{|}~  
 ~~~~~~

### Font: arabic

!"#\$%&'()\*+,-./0123456789:;<=>?  
 ~~~~~~  
 @ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ[\]^\_`~  
 ~~~~~~  
 'abcdefghijklmnopqrstuvwxyz{|}~  
 ~~~~~~

### Font: korean

!"#\$%&'()\*+,-./0123456789:;<=>?  
 ~~~~~~  
 @ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ[\]^\_`~  
 ~~~~~~  
 'abcdefghijklmnopqrstuvwxyz{|}~  
 ~~~~~~

### Font: inuktitut

!"#\$%&'()\*+,-./0123456789:;<=>?  
 ~~~~~~  
 @ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ[\]^\_`~  
 ~~~~~~  
 'abcdefghijklmnopqrstuvwxyz{|}~  
 ~~~~~~

|                                                                |
|----------------------------------------------------------------|
| !"#\$%&'()*+,-./0123456789:;<=>?                               |
| @ABCDEFGHIJKLMN O PQRSTU VWXYZ[\]^_`                           |
| 'a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z {   } ~ ¢ |

\$ < > @ [ \ ] ^ \_ { | } ~ ¢  
 \$ < > @ £ ¢ ¤ ^ ~ ¤ ¢ ¢ ~

\$<>@[\\]^\_`{|}~¢  
à<>à¡çêùôéèëï

\$<>@[\ ]^`{|}~¢  
\$€>@AÖU^~äöüß\$

\$<>@[\\]^\_`{|}~¢  
\$<>\$°çé^ùàòèì

\$ < > @ [ \ ] ^ \_ { | } ~ ¢  
 \$ < > @ £ ¢ Å ^ ° æ ø ð ~

\$<>@[\\]^\_{}~`  
í<>çáãéêóôõúùÇ

\$<>@[\\]^\_`{|}~¢  
 €<>££öèüéëöôü

\$<>@[\ ]^`{|}~¢  
\$<>@ÆΦΛ^°æøǎ~¢

\$<>@[ \ ] ^ ` | | ] ~ ¢  
\$<>§:Ñ¿áí°ñçóú

\$<>@[\\]^`{|}~¢  
□<>ÉÄÖÅÜéäöåü

\$ < > @ [ \ ] ^ \_ { | } ~ ¢

\$<>@[\ ]^`{|}~¢

\$ < > @ [ \ ] ^ \_ { } ~ `

\$ < > @ [ \ ] ^ \_ { | } ~ ¢

\$<>@[\\]^'`{|}~¢

\$<>@[\\]^`{|}~¢

\$<>@[\ ]^`{|}~¢

\$ < > @ [ \ ] ^ ' { | } ~ ¢

[illegible]



